3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



电子游戏软件

TV Game Software

1994·7

第 2 期



国外电玩 广告欣赏

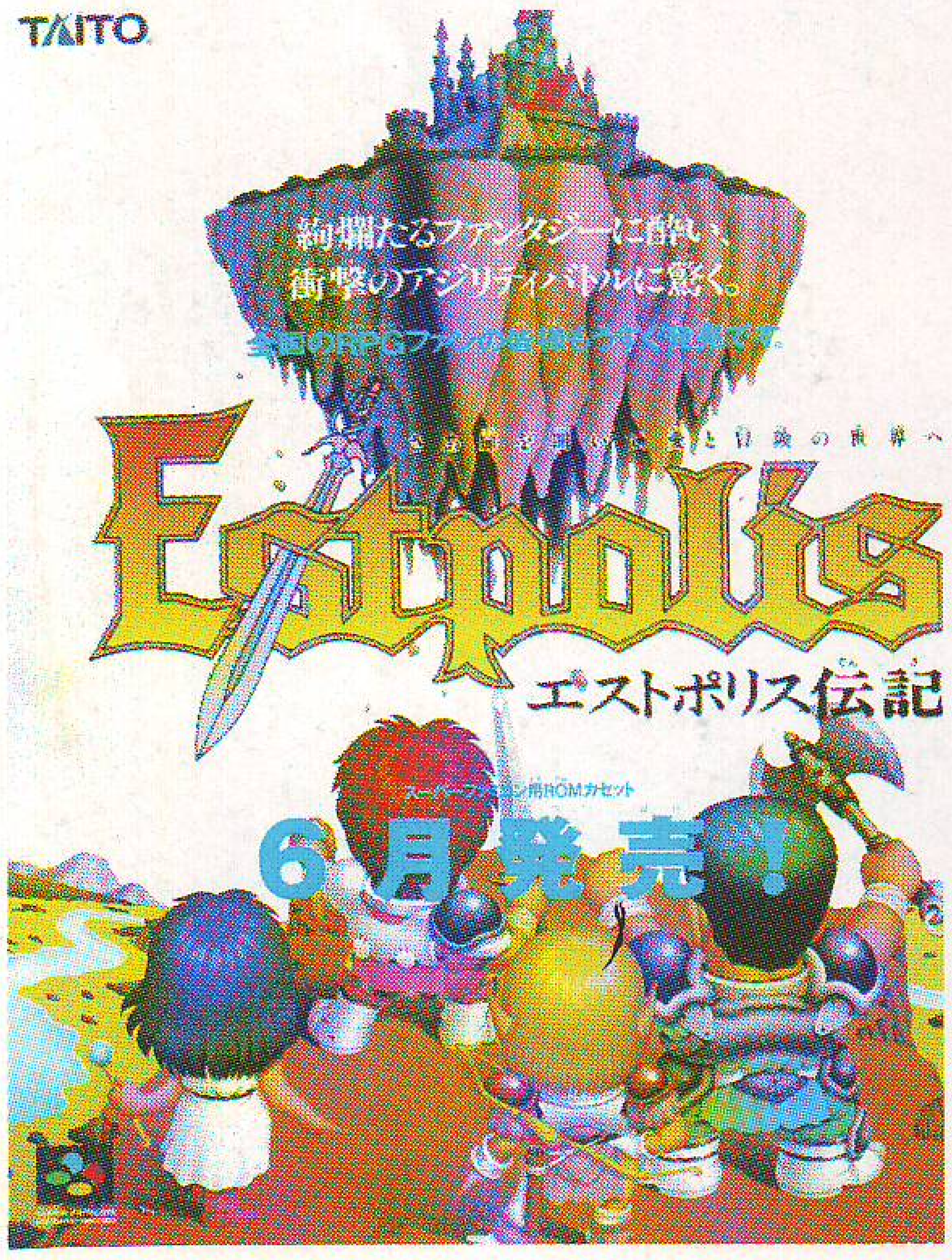


星球大战(SFC)



天使之翼(SFC)

四狂神传说(SFC)



超级玛里奥世界(GB)



美少女雀士(SFC)

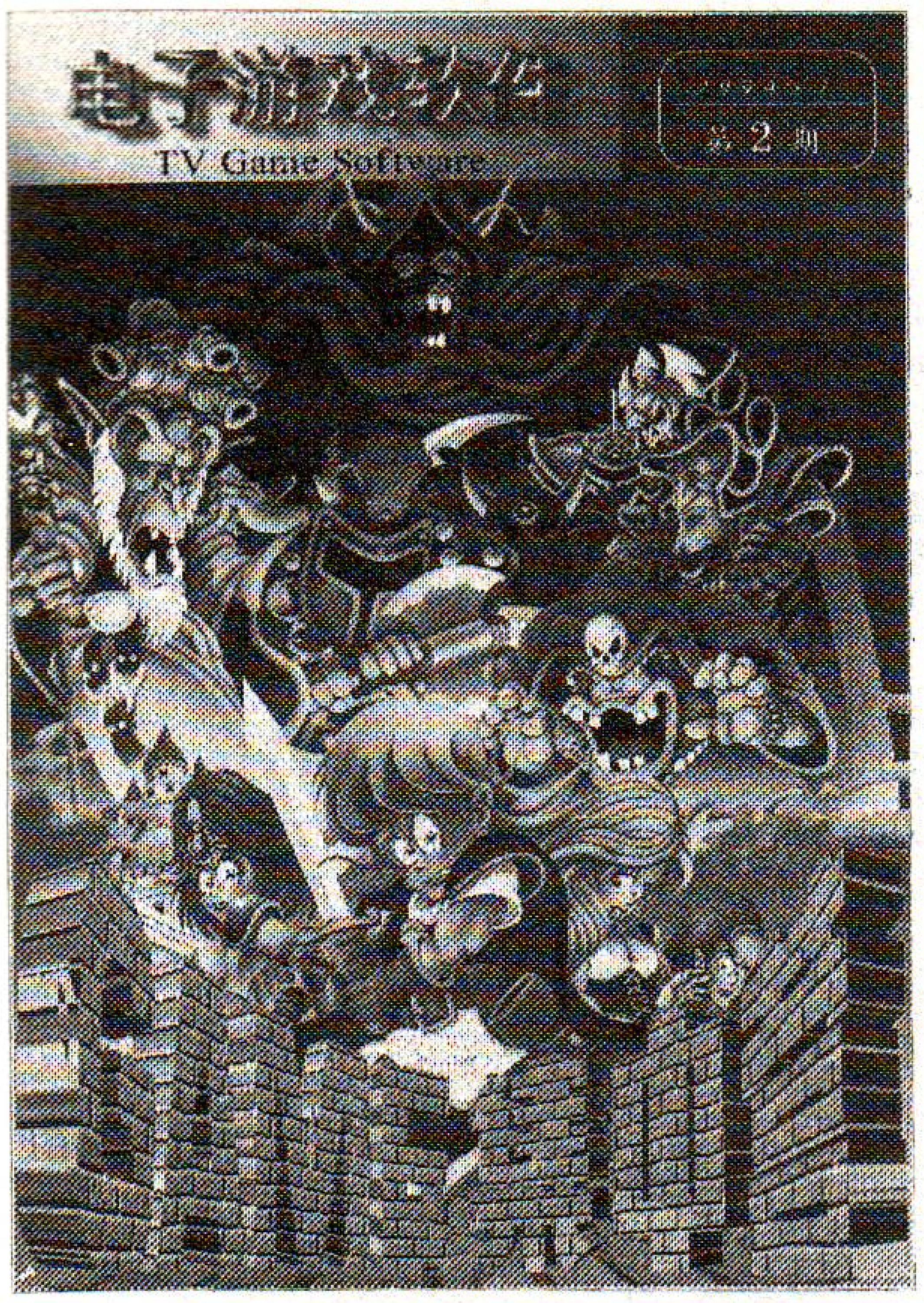


闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不进来
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄大豪杰

闯关族宣言

玩是一种本能
玩之能胜是一种天赋
玩而痴情是一种境界
敢下地狱方能经大磨难，成大事业。

——GAME 集中营



第二期·双月刊
编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主编/熏风
副主编/丁展
美编/王跃
摄影/曹安固

刊号/CN11—3505·/TP
出版日期/1994 年 7 月 15 日
印刷/北京新华印刷厂
发行/北京市报刊发行局
社址/北京德外黄寺大街甲 24 号《电子游戏软件》编辑部
邮编/100011
电话/(01)2050093
定价/4.50 元

電子游戲软件

天堂任鸟飞

热血格斗传说 …… 10
龙之战士 …… 24
乱马 1/2—爆烈乱斗篇 …… 33

世嘉世家

阿拉丁 …… 13
火枪英雄 …… 36

街机仔

超级街霸二代 …… 4

PC 游戏室

暴力辛迪加 …… 51

蓦然回首

电子游戏节目十年(二)走向成熟·1987 …… 46
游戏始祖(二) …… 45
三国游戏纵横谈(三) …… 22
游戏十年一代人 …… 42

秘技天地

…… 56
…… 61
…… 53

游戏新闻眼

…… 43

GAME BAR

…… 40

新卡快讯

格斗四人组Ⅲ …… 27
安全队长 …… 27
幽游白书外传 …… 28

第二期 目录

碎烈暴风 …… 28
龙珠 Z—超武斗传 …… 28
斗士的历程 …… 29
SD 街头快打 …… 29
蓝水晶棒 …… 30
大吟酿 …… 30
森林大战Ⅱ …… 31

大视野

超世纪大劫争(一) …… 18

游戏阶梯教室

宇宙大射击 …… 54
蛮牛 …… 54
双截龙 …… 55

快活林

包打听 …… 59
留言薄 …… 61
求贤榜 …… 61

二手货市场

…… 62

集中营通告

紧急通缉令第三号 …… 58
读者调查表 …… 57
编后 …… 64

封面:未来勇士—少年除魔团
封二:国外电子游戏广告欣赏
封三:暴力辛迪加
封底:阿拉丁神灯
彩插 1:世界英雄
彩插 2,3:龙之战士
彩插 4:乱马 1/2—爆烈乱斗篇

《电子游戏软件》第三期要目

- 《梦幻模拟战》(MD)
- 《四国战机》(ARC)
- 《格斗四人组Ⅲ》(MD)
- 《七龙珠 ZⅢ》(FC)
- 《太空战士Ⅵ》(SFC)
- 《超级炸弹人》(SFC)
- 《三国游戏纵横谈》
- 游戏新闻眼
- 二手货市场
- 秘技天地
- 《超级街霸二代》(16 人)漫画,作者日本漫画家神崎将臣

上期要目

- 《三国志Ⅱ—霸王的大陆》(FC)
- 《光明与黑暗Ⅱ》(MD)
- 《超级忍Ⅱ》(MD)
- 谈 CAPCOM
- 游戏新闻眼
- 二手货市场
- 街机《三国志Ⅱ》(ARC)

街机最新作



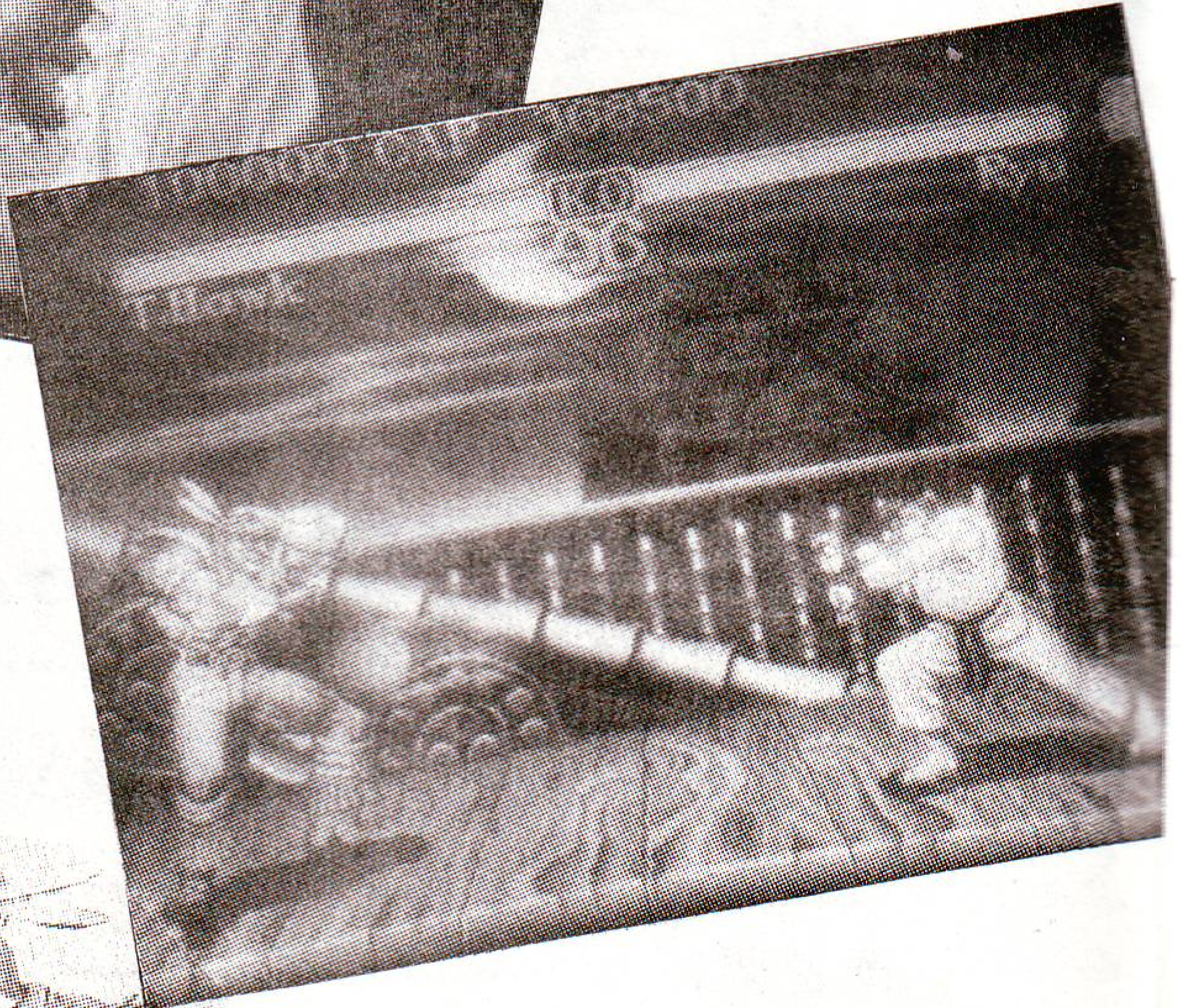
街機熱潮再創高峰

超級街頭霸王II

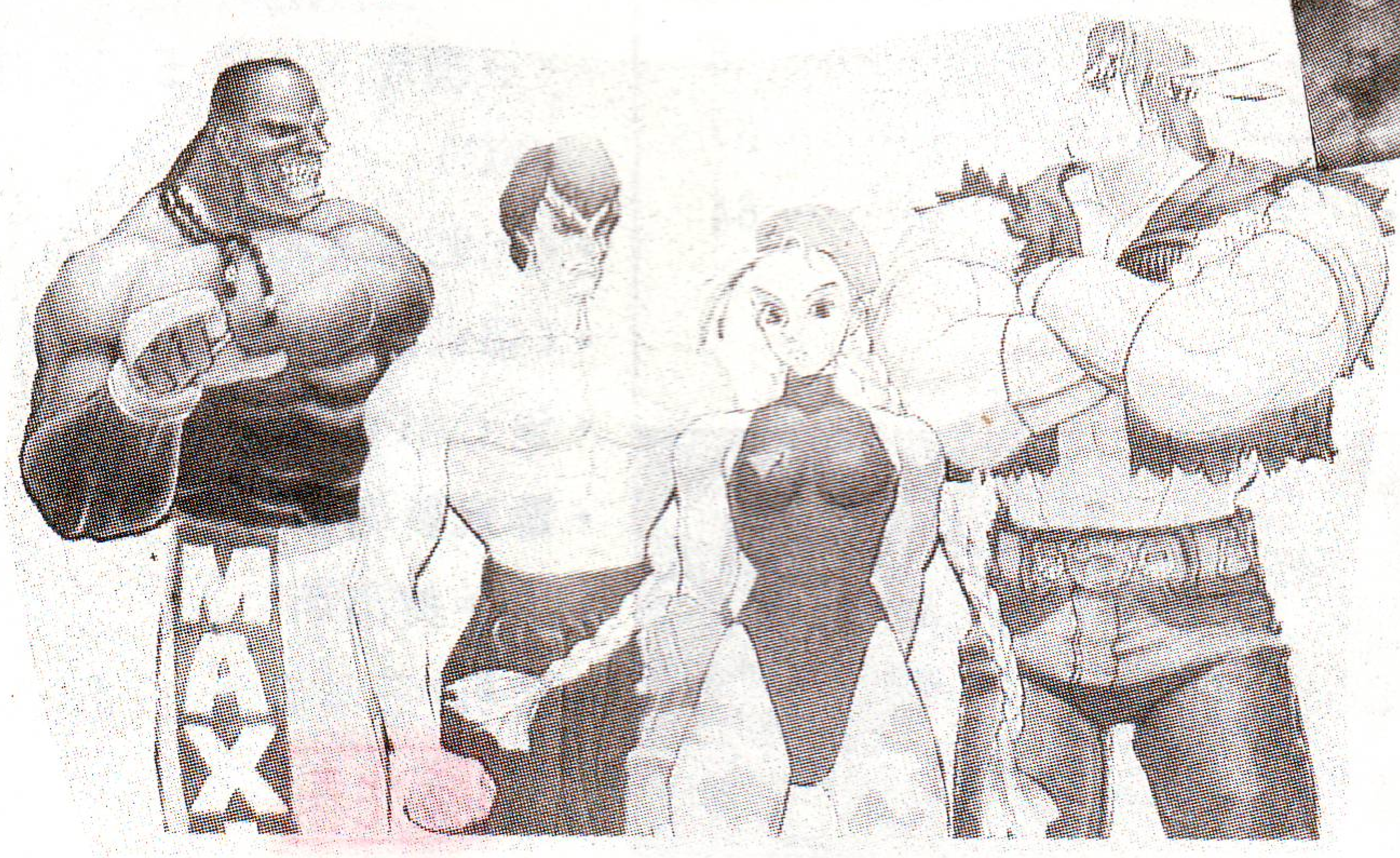
CAPCOM 自 91 年起便开始着手改良 SF Ⅱ，直到 93 年下半年，这个名为《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》的节目终于出场了。它是 SF Ⅱ 系列的第四集作品，是继原版本、改版及 TURBO 版后的最新作品。虽然还是以"街头霸王"命名，但它却比以前的作品有了很大的改进，不论角色、招式、背景画面、人物配音和游戏系统都经过全新的制作，故此它既保留了原作的风格，又增加了许多新的诱人之处。

文/邱兆龙
插图/张雷冬





当你看到这篇介绍时，也许你已经玩过这个 GAME 了，北京已有几家街铺中添置了此 GAME，不知外地如何？笔者看到许多高手和低手在挑战这个 GAME，一般若是图个新鲜劲儿的话，就会使用四名新的格斗家；若是过关斩将则都会用以前熟悉的人物，如 RYU、KEN 及 GUILE。想必是对新的人物不太熟悉，不会用必杀技，相信这篇介绍对你会有所帮助。



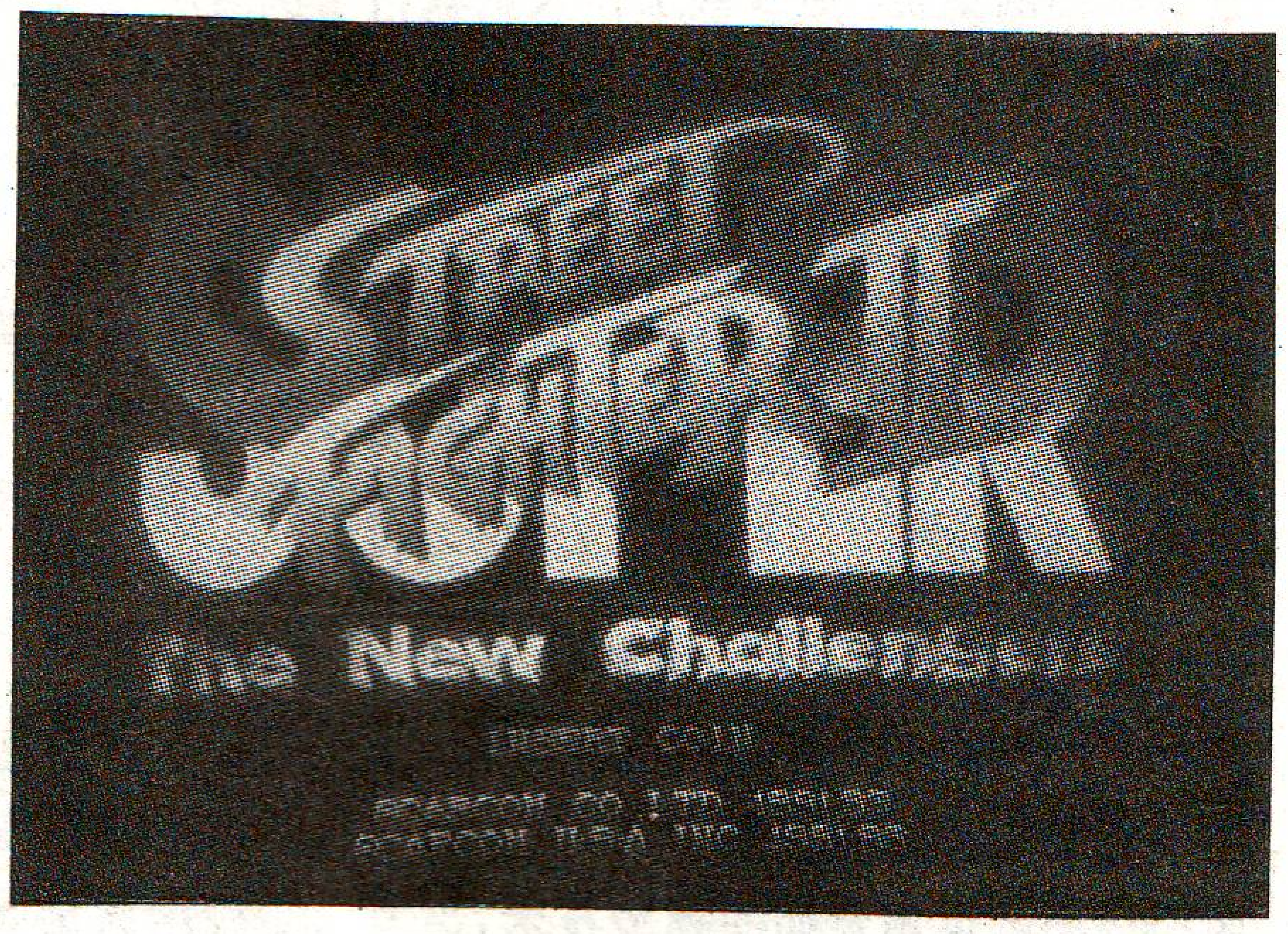
多种多样的全新系统

使用4台游戏机·决定谁是冠军

“超级街霸Ⅱ”最多可让4台游戏机连接起来，同时让8名游戏者进行淘汰赛，当不足8个游戏者时，电脑会自动补充。为了公平起见，经过几战之后电脑会要求参赛者换位置，还有这里没有打成平手之说，只有你死我活的恶斗。

格斗游戏首创·得分显示系统

这个得分系统非常独特，是格斗游戏中的首创，它能让游戏者对得高分高度重视。当游戏进行



时，角色名称下会有快速显示，又快速消失的黄色点数分，这就是所谓技术分。技术分有多种不同的

游戏迫力无穷　尽显英雄本色

得法，首先击中对手会得到 First Bonus，使用连击招数击中对手时可得到 Combo Bonus，如 KEN 的三段攻击：跳跃重拳→站立上钩→小升龙拳，比普通攻击和单用必杀技的得分更高。当对手出招时，你的反击能命中他，或是你倒下再站起时立刻使用必杀技就可得到反击奖分（Reversal Bonus）。当你昏迷时若能不受伤地再恢复过来，也可得技术分。当你熟练地得到“3 HIT COMBO”或“6 HIT COMBO”时，你便可得意地对朋友或不认识的玩友显示自己的高超技术了，那时你便更觉得这个得分显示系统十分刺激了。

全新绘制的背景　画更加细腻生动

首先你会看到 RYU 双手蓄气、呲牙裂嘴地对你发出波动拳的精彩片头，这比前几集的片头具有无法比拟的迫力，很刺激。接着你看到这次地图是以真实的地球仪式的平视图，人物脸部的特写画面更大，更细致。还有当你分别用轻、中、重拳及其它钮选定游戏者时，你会发现他们各自有多套不同颜色的衣服，然后随着过关斩将你将会看到一幅全新的格斗场景及新颖的招式。

不具迫力的全新人物配音

对前作中人物配音，闯关族们已是非常熟悉，那是几名成年男子用近似沙哑的、凶狠的、底气十足的叫喊，有好多发音已成为我们的口头禅了。这次却改成了青年男子稚嫩的声音，缺少男子汉的阳刚之气，如某些奶油歌手。不知为何做出这种处理，实在不能接受。

英国代表　Cammy

人物简历：

自小便以超强的运动神经驰名，19岁那年突然倒在训练设备之前，失去了从前的记忆。后来被工作人员救回来，便成为一名英国情报部的特殊工作部队队员，并接受特殊训练，终于成为超级格斗家。

突然有一天，她所属的部队收到了上面的命令，讨伐"SHADOW"的头目！

具有速度和技巧的女斗士：

尽管一见她那风吹欲折的小巧身材，容易给人以娇小柔弱的印象，但一旦使出无敌的必杀技，以及在地面和空中都运用自如的摔跤技术，足可以显示她是个非常具有实力的斗士。

必杀技：空擒：当对手在空中时，跳向对手并拉↓同时按拳或腿。

快速旋转拳：←↙→＋拳

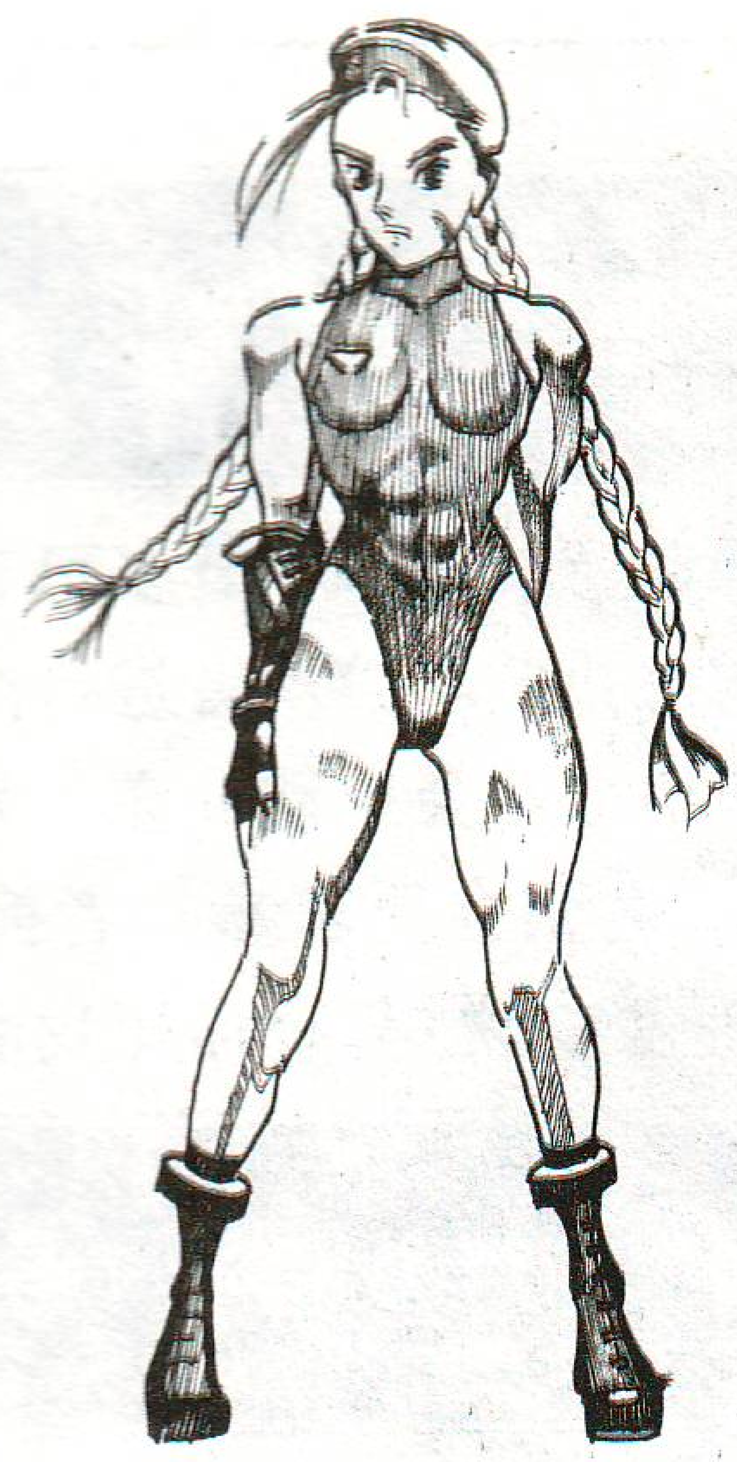
炮钉腿：→↓↘腿

旋转箭：↓↘→＋腿

技巧：

快速旋转拳可以躲过射击型的攻击（如波动拳），并且可以大幅上前打出冷拳，如果预测出对手将要发出波动拳的话，即可用此招，给对手以痛击。

炮钉腿是对空必杀技，与快速旋转拳连用效果会很好。还可以突然踏前作中腿踢，快速蹲下，然后使用旋转箭。Cammy 的跳跃空隙太大，不易跳近对手，一但遇上这种机会，不妨试一试跳跃重拳→站立重拳→旋转箭，这个三段攻击，会使对手受到很大打击。



全新的四名格斗家参加战斗

香港代表　飞龙(Fei　Long)

人物简历：

自幼倾慕功夫的飞龙，以超凡的身手和武艺引起不少人的注意。后来成为动作电影中的功夫明星，受到各届人士的赏识，说他真是个好小子，一下子就成功了。

自己的功夫究竟能在世界上有多大的影响力呢？当听说"世界格斗锦标赛"要召开了，为了磨练自己的功夫和演技，他决定参加这次大赛。

永远不倒的动作明星：

一提起功夫高手，大多数人马上会在脑海里浮现出电影《燃烧吧，飞龙》中出现的功夫名星李小龙，这位飞龙恐怕正是以这个伟大的动作名星为蓝本而设计的吧。

虽然日本人把这名香港男子做成 SF Ⅱ 中最瘦弱的男性（实际更象他们的体型），但他并不是一个无能之辈，长距离的攻击会令对手变得不堪一击。

必杀技：

烈火拳：↓↘→＋连续按拳

炽焰脚：←↓↙＋腿

技巧：

烈火拳是向对手连续进攻的招式，可以连续攻击三次，但必须连续按三次拳键。如单用重拳的话，很难打到 3 次，所以最好先用中拳，打中后再用重拳。配合这个必杀技有个很强的四段攻击，站立重拳→中烈火拳×3，若将烈火拳由中拳变成重拳，使出这样的连续技，跃起大攻击（拳或脚）→站立重拳→中烈火拳→大烈火拳×2，对手的体力将不会超过 1/4，但很难全部命中。对空技炽焰脚命中会令对手浑身着火，连续技为站立重拳→中炽焰脚，这是个三段攻击，若使跃起大攻击→站立重拳→小炽焰脚会令体型大的对手中三段攻击。



墨西哥代表　T·HAWK

人物简历：

HAWK本是一名爱好和平的人，很小的时候随父亲一起来到墨西哥过着平静的生活。直到父亲临终前才告诉他原来他们是为躲避追杀而来到这里隐居的，而自己部族家乡的圣地被以VEGA为首的神秘组织“SHADOW”破坏了。为了夺回圣地，完成父亲的遗愿，HAWK踏上了挑战世界各地格斗家的道路。

外形强壮的大力斗士：

这集作品中新添的四位人物中，HAWK被认为是最强的，也许日本人偏爱这种外形庞大的人物吧。突进技、对空技以及必杀技的良好配置，使他无论在哪个对手面前都能够充分地发挥威力。

除了一些必杀技外，用法大致同ZANGIEF相同，但不象他那样容易使出来。

必杀技：

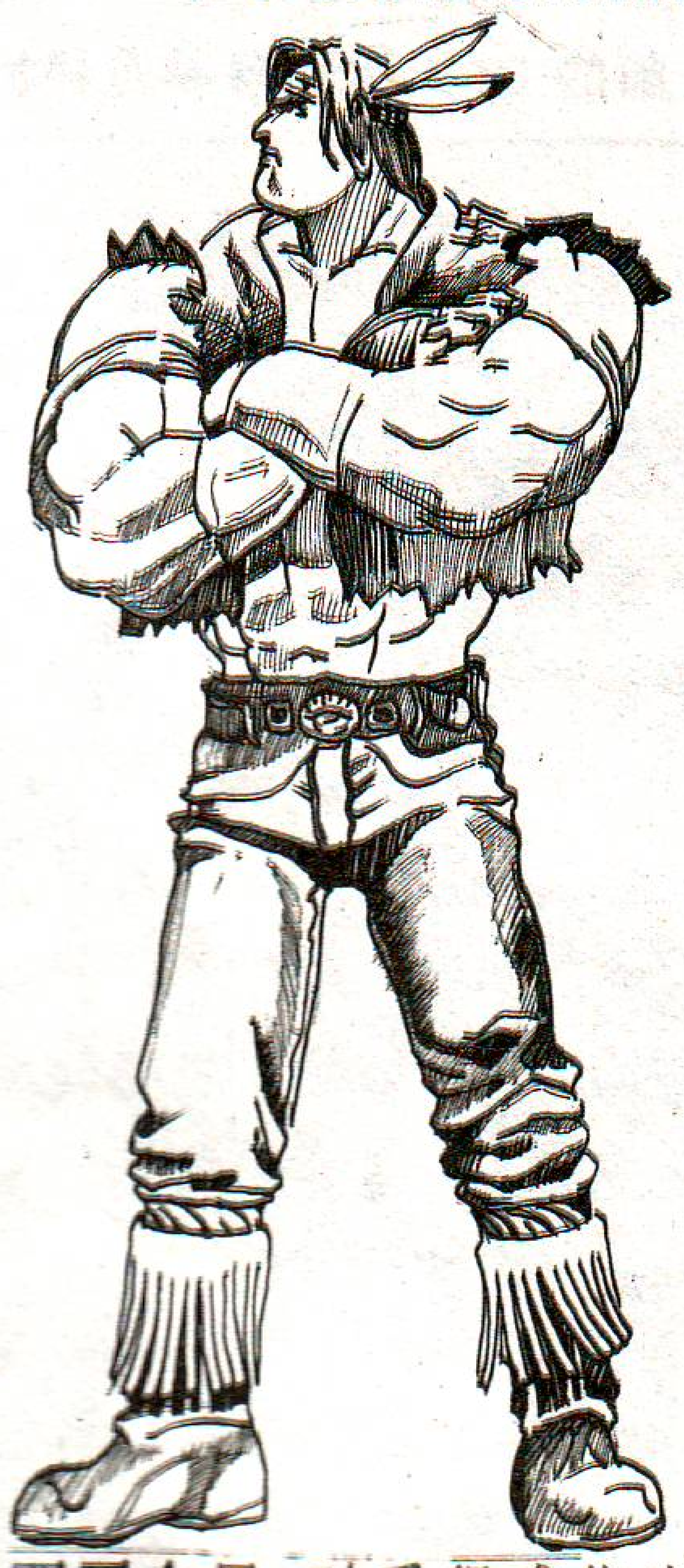
鹰压击：跳起后，三个拳键同时按

撞击：→↓↘＋拳

墨西哥台风：靠近对手后摇把转一圈＋拳

技巧：

他的连续技有鹰压击→站立中击→大型撞击，这可使对手失掉半数以上的体力。大型撞击对ZANGIEF及BLANKA等中招面积较大的选手会造成两段攻击，而对春丽、本田等只会打到一次，并且GUILE和BLANKA还不会倒下，会对HAWK反击，所以压击后对GUILE要加站立小踢，再出大型撞击，对BLANKA要出站立中踢，若直接用中或小型撞击对所有对手都会令其倒下。如果压击后作站立中击，之后以墨西哥台风打击对手，会使其失掉2/3的体力，不过这样有可能遭到必杀技的反击。若压击后接着蹲下小拳1～3次，最后出墨西哥台风，对手很难作出反击，但小拳的次数要因对手而异。



全新的四名格斗家参加战斗

牙买加代表　Dee Jay

人物简历：

Dee Jay原是一名音乐家，他对音乐艺术的追求非常执着，但现在他的音乐还不能被人们理解。而他天生的体魄和运动神经使他即使作为拳击家也是一流的。在比赛中从他攻击和防守的节奏中能体会到独特的快感。后来，他又为了追求全新的音乐而浪迹天涯。

具有音乐天才的拳击家：

Dee Jay浑身充满了音乐细胞(!?)，各位可能把他想成是GUILE那种“蓄力”型的选手。他飞行技和对空技两者兼备，光是双重旋转腿和地铲腿，就会让人觉得“是个值得一试的家伙”了。

只是这个毫无心机、性格开朗的人物与GUILE怕只似是而非了。

必杀技

空中飞铲：←蓄力，→＋拳

双重旋转腿：←蓄力，→＋腿

机关炮上钩拳：↓蓄力，↑＋连续按拳

技巧：

Dee Jay的跳跃速度很快，跳跃重踢很强，因此能不断进行空中强攻。不过要是不加思索地乱跳的话，那就要遭殃了。要在对手施放飞射攻击时跳起，如果跳跃重踢命中，即可使用这个连续技：跃起重踢→站立中拳→离开时重型双转腿，这样全部命中对手会失掉一半儿体力，也会使其昏迷。像BLANKA这样身体小的人物，第2发旋转腿一般不会打中，但防住了也要掉血的。单只使用旋转腿就非常有效了，但它不能躲过飞射攻击，要小心！作为对空招式的机关炮上钩拳虽然威力小，但也必不可少。其他还有蹲下小拳，然后用铲腿攻击也很有效。



仍保留原有必杀技及流畅感，更有新必杀技

虽然在这集作品中，新登场的4位新人出尽风头，但从前的12人也有各种各样的变化。这也许是为使游戏更令人觉得新鲜，也许是为了改善人物之间的实力均衡，原来人物许多好用的连招却被砍掉了不少。

RYU

旧必杀技：

波动拳：↓↘→＋拳

龙卷旋风腿：↓↙←＋腿

升龙拳：→↓↘＋拳

新必杀技：

火焰波动拳：←↙↓↘→＋拳

连招：跳起重拳→蹲下重拳→大升龙拳，或是跳起重拳→龙卷旋风腿→大波动拳





BLANKA

旧必杀技：

肉弹球：←蓄力，→＋拳

放电：连续按拳

新必杀技：

上升肉弹球：↓蓄力，↑＋拳

后空翻：←蓄力，→＋腿

连招：跃起重拳→站立中拳→蹲下中击，或是跃起重拳→头槌→肉弹球



KEN

旧必杀技：

波动拳：↓↘→＋拳

龙卷旋风腿：↓↙←＋腿

升龙拳：→↓↘＋拳

新必杀技：

火焰升龙拳：→↓↘＋重拳

空中龙卷旋风腿：跳起后↓↙←＋腿

连招：跃起重拳→蹲下重拳→小升龙拳，或是跳跃重踢→蹲下重扫腿

ZANGIEF

旧必杀技：

螺旋打桩：对手靠近时摇把转一圈＋拳

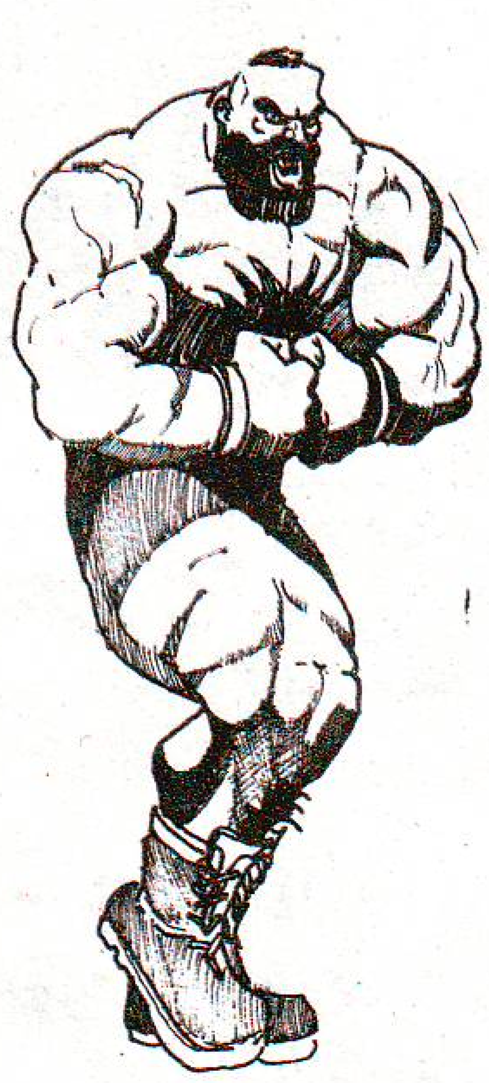
旋风拳：两个钮同时按

新必杀技：

原子背摔：对手靠近时摇把转一圈＋腿

飞来重弹：在稍离对手处，摇把转一圈＋腿

连招：身体压击→站立中拳→站立小踢→大扫腿，或是身体压击→中扫腿→双飞腿



春丽

旧必杀技：

百裂腿：连续按腿

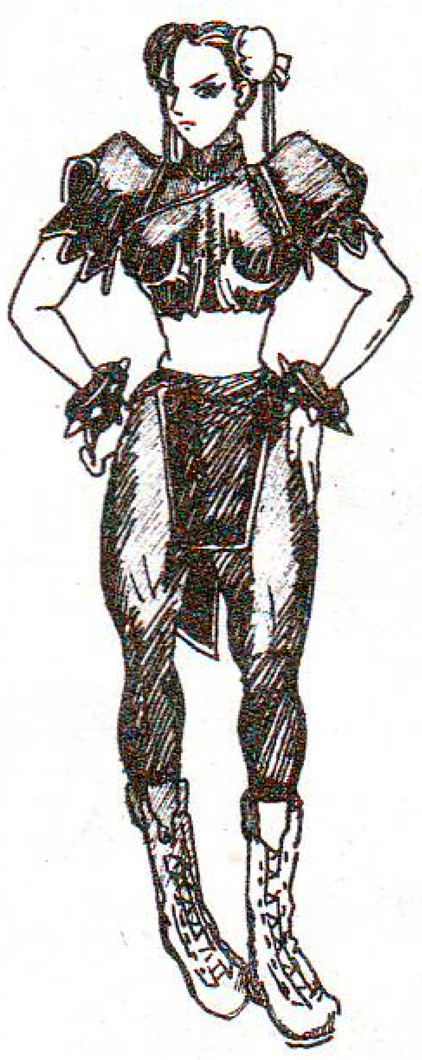
旋转鹤腿踢：↓蓄力，↑＋腿

新必杀技：

气功拳：←蓄力，→＋拳

空中旋转鹤腿踢：跳起后迅速拉↓↑＋腿

连招：跃起重拳→站立重拳→百裂腿，依据不同的对手还有重踢→站立中拳→掌底推→百裂腿。





M·BISON

旧必杀技：

直冲拳：←蓄力，→＋拳

旋转拳：按住三个拳钮一会儿后松开

新必杀技：

野牛击头：↓蓄力，↑＋拳

连招：跃起重拳→站立中拳→大冲拳，或者是跃起重拳→蹲下小拳→站立小拳→大冲拳。

前集人物魅力仍在，更具威力

BALROG

旧必杀技：

魔水晶电光：←蓄力，→＋拳

空擒：↓蓄力，↑＋脚，当爬上铁丝网或跃起后按拳

新必杀技：

空中利爪：↓蓄力，↑＋拳，向壁上跃起后按拳

连招：跃起重爪→蹲下中踢→蹲下中爪，或是蹲下小爪→滚翻爪→蹲下中爪。





GUILE

必杀技：

手刀：←蓄力，→＋拳

脚刀：↓蓄力，↑＋腿

连招：跃起重拳→蹲下中拳→脚刀，或是跃起重拳→站立重拳→手刀。

GULIE 是 SF Ⅱ 的四集作品中唯一没有加进新招的人物，可能是日本人的反美情绪作乱，不想让这位老美更强大。



SAGAT

旧必杀技：

猛虎波：↓↘→＋拳或腿

猛虎上升拳：→↓↘＋拳

虎膝击：↓→↗＋腿

新必杀技：出现多种新腿法

连招：跃起重踢→站立重踢→猛虎上升拳，或是跃起重踢→站立重踢→猛虎波。

DHALSIM

必杀技：

瑜珈移动：→↓↘＋两个钮同时按或←↓↙＋两个钮同时按

瑜珈火球：↓↘→＋拳

瑜珈大火：←↙↓↘→＋拳

连招：小瑜珈火球→重拳，或是瑜珈火球→重铲腿。

DHALSIM 是 SF Ⅱ 中较弱的人物，攻击力不强，还不加新必杀技，更显了他是一名较弱的格斗家，这点从体型上就看出来了。



VEGA

旧必杀技：

雷霆爆击：←蓄力，→＋拳

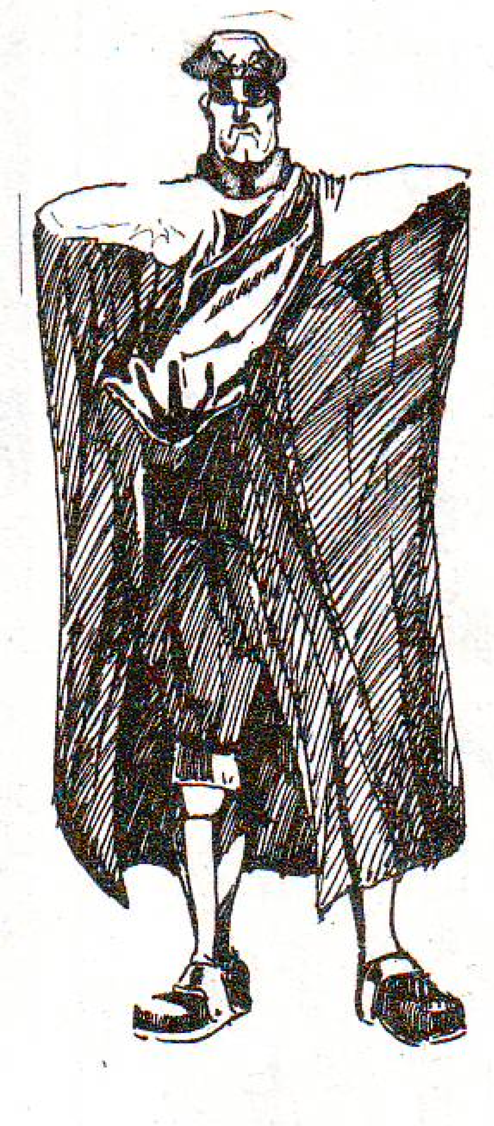
二段踢：←蓄力，→＋腿

空踩：↓蓄力，↑＋腿

新必杀技：

恶魔空翻：↓蓄力，↑＋拳

连招：蹲下小拳→站立小拳→小翻踢，或是跃起重踢→站立重踢→重铲腿。





E·HONDA

必杀技：

头槌：←蓄力，→＋拳

百裂张手：连续按拳键

超级百贯落：↓蓄力，↑＋腿

连招：跃起重拳→站立重脚，或是跃起重拳→中踢→百裂张手

本田这名相扑选手是地地道道的日本人，他也不加新技不知为何？这样他想追求春丽的希望更加渺茫了。

责任编辑：Rebel

竟有人没新添必杀技！

设定角色作战的格斗游戏



FC 卡带、2M、TECHNOS 出品、ACT

提起"热血"系列，在游戏界相信没有人会说"不认识"。多年来从热血硬派，热血行进曲到热血高校、热血足球……热血系列节目掀起了一个又一个Q版动作游戏的高潮。现在，这群热血高校的暴力小子们又回来啦！他们搏斗的舞台，就是"高校最强者选拔大会。"

热血高校以其体育方面的出色成绩而闻名日本，但举办校内的格斗冠军赛还是首次。这场全校规模的格斗战是由国夫收到一封战书引起，挑战书



国夫收到神秘战书

是两位神秘高手留下的，要求选出全校最强大的两名斗士组成拍挡与之较量。为此，全校的武道家都开始了自己的奋斗，为学校，也为了个人的荣誉。

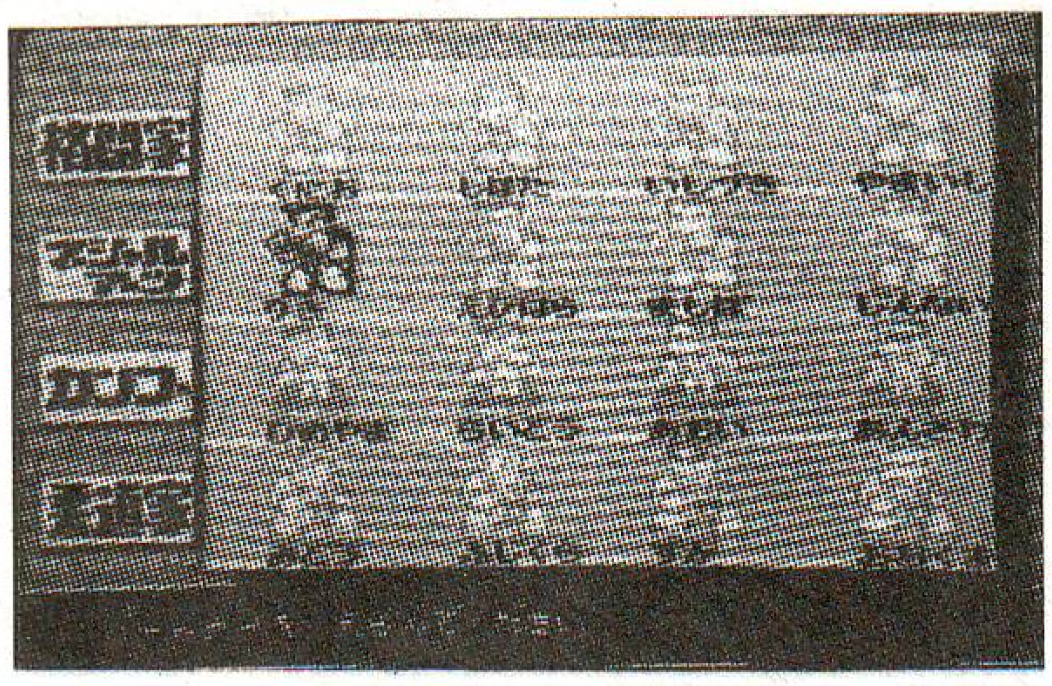
在这场比赛的登录者名单上，首次公布了热血高校四个派别共十六名高手的名字！

格斗家：以国夫为首的格斗部公认为学校中最厉害的部。这个部的功夫是所有武术中最全面的散手格斗，拳击、踢踹、摔投及体质都很棒。部员的代表人物是：国夫、织田、石助和山崎。

拳击家：首脑是国夫的好友，热血系列的另一位主角阿力。拳击部的人不用说也知道最擅长用双拳打斗，但是腿法就差一些了，所以要多用最强技滑步冲拳作攻击。强将手下无弱兵，阿力的三位副手虾原、真知、神内也是十分勇猛的。

跆拳家：跆拳部的明显标志是他们上身一律不着寸缕。这群人极其强悍，拥有一击必杀的强力腿法。踢打速度都非常快，往往令对手只有招架之功，无还手之力。登场人物依次是主将纪山、副将雷堂，青井和安泽。

柔道家：并不很擅于击打的技巧，但在擒拿和摔投方面可称无敌，接触战时是很占优势的。部员都很有潜力，拳击和踢腿的能力数值如果上升并有了较快的击打速度就会很强。但参赛初期可能会较为吃力。柔道部的四名代表是实铜、藤仓、胜家，还有大雄。



可以从国夫等十六高手中选用人物

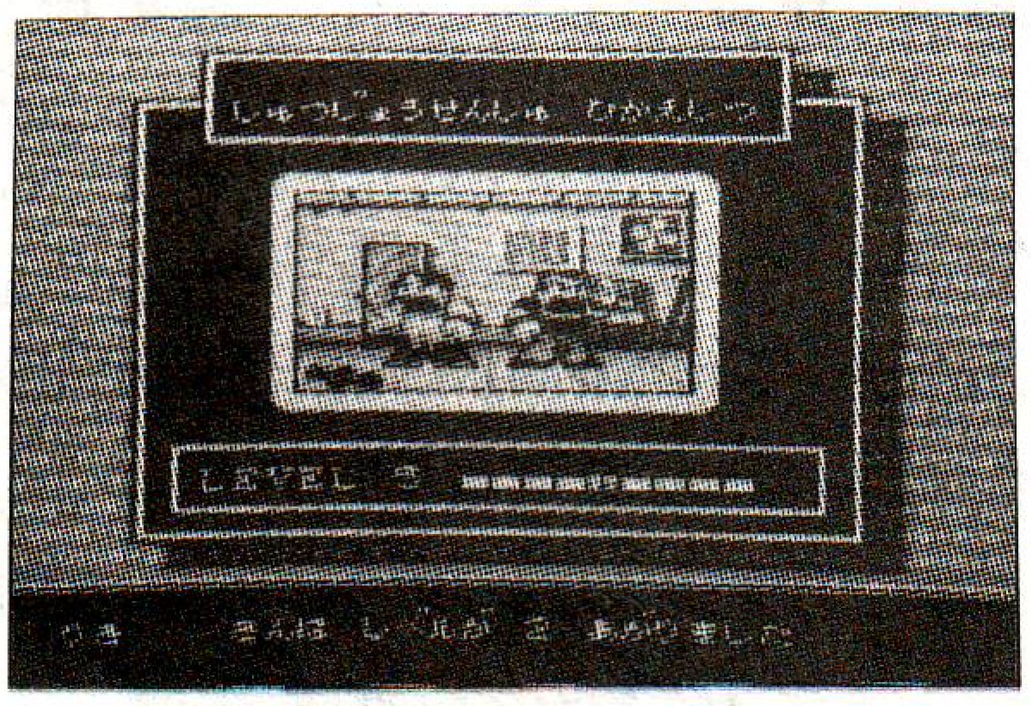
本游戏分为剧情模式和乱斗模式两种。剧情模式就是前文所述的背景下进行二对二的组合战，这时，要自己塑造人物来战斗，程序是输入自己的姓名、生日、血型等数据，而电脑会设定你的攻击力，跳跃力等数值。如果是单人玩，那么自我



自由输入本人的姓名和生日、血型

设定结束后就要在国夫、阿力等十六位高手中选择一个做自己的搭挡；不同的格斗技选手也可以组合，同一队的人穿的衣服颜色相同；如果有两个人在玩，就要用塑造的人物联手去战斗。随战斗场次的增加，经验值、等级和各项能力值都会上升。选拔赛是循环制的，所以要进行很多场才能够出线，每场比赛结束后都有“继续战斗”、“选手状况”、“小组的名次”及“退出比赛”四个选项，可以用来查看自己现在的水平和战绩等。人物水平值共有六项：体力(HP)、拳力、脚踢力、摔投力、速度、防御力。要根据自己的数值在战斗中扬长避短。

游戏中有一项颇吸引人的设计是同伴间的合作性，喜欢占星的日本人对于生日、星座及血型都十分注意。我们虽然



与同伴一起向最强者之路迈进

不太懂这些讲究，但也能看出两人的同伴意识强弱。它表现在衣服的颜色上，如果两人穿着红衣服，则电脑同伴会在作战时主动配合或救援你；若两人的衣服呈蓝色表示合作会较默契；若是白色的衣服表明相适性一般，绿色衣服表示两人虽联手但性格不相投，不会合作的很愉快；如果穿着黄色衣服，就说明对方根本不想和你合作，战斗时不会照应你而且可能有误伤的情况发生，这种时候还是趁早换一个搭挡吧。如果你和搭档打败了校内所有组合，就可以代表热血高校同挑战者进行较量，不过对方是非常强的，一定要充分发挥自己的优势力量才能获胜。

格斗大会分为若干阶段，每阶段中间都可以重新设定比赛规则，有些特殊的比赛规则上写明胜利条件，只要达到即可过关。

规则设定有五条供选择：

一、以合作必杀技击中对手 10 次即可胜利。

二、见血后受伤十次为负。

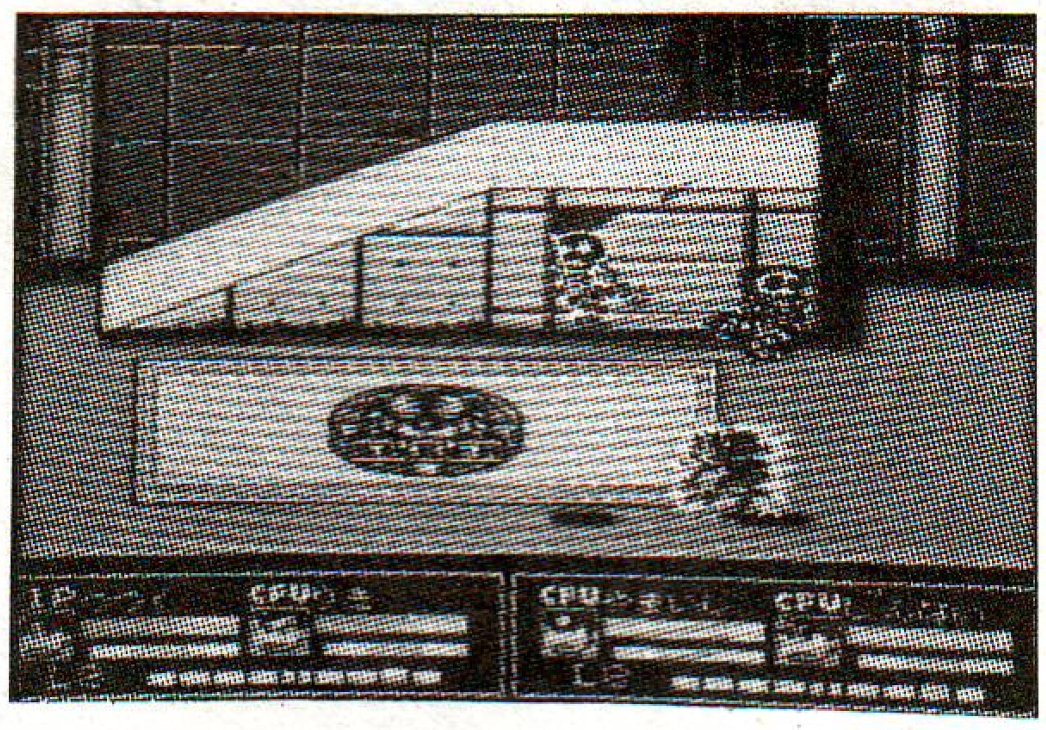
三、以同一特定手法击中对手十次为胜。

四、一定时间内未负伤为胜。

五、无规则，把对方击倒为止。

提到格斗游戏，当然少不了人物的必杀技。本节目中共设定了十余种招式，每个角色根据自己的派别及特点拥有其中的三种。虽然人物是可爱的SD造型，使出必杀技却毫不含糊，那种凌厉的声势分毫不减：空中滚翻、鱼跃扑击、飞膝、冲拳……用起来非常带劲。

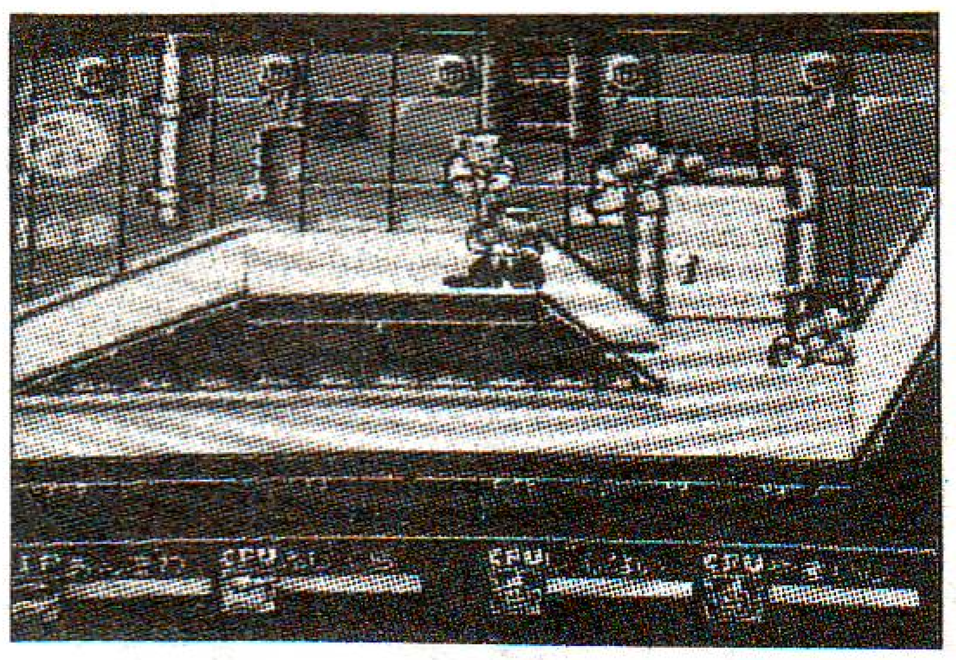
在联手模式中有一项特殊的设定，这就是双人必杀技。当



联手模式中可以使用双人超必杀技

你和队友面对面拉住双手时，屏幕下方就会有必杀技能量信号出现，若能掌握好时机按键，两个人就会高速旋转着冲向敌人，给对方造成重创。双人必杀技也分很多种：有旋风、冰冻气流、电力攻击和火炎攻击等。还有一种双人必杀技是由一名战士举起自己的同伴并把他向敌人投掷过去，也十分有杀伤力。双人必杀技的掌握，对于联合作战模式中取胜是很重要的。而使用联合必杀技的威力和机会也受到前述两人间合作意识强弱的影响。

剧情模式需要联合作战，而乱斗模式相对就痛快多了。这个模式若主机有外接手柄，最多可以四个人一起玩。人数不够时则由 COM 担当其余人的操作。同样可以用自己设计的人物出阵。当确定模式和人数后就会出现问题：“是否塑造新人物？”如选择左边的“是”，则自己设定一位武术家参战。若选择右边“否”，就可以从国夫等十六人中挑选一位，用他来战斗。游戏者选择人物结束后，就要由 1P 来决定 COM 操作的格斗对手。也是从十六名高手中产生。乱斗模式非常过



四人互相为敌的乱斗模式

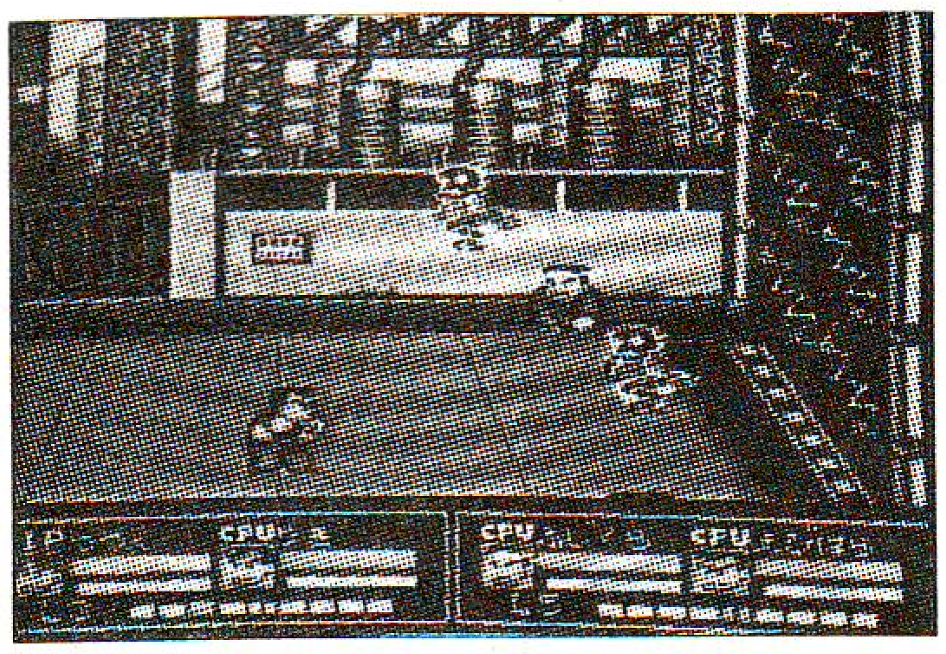
瘾，四个人互相进攻，这种场合下要胜出可不太容易，所以除了会打斗之外还要懂点隔岸观火，渔翁得利的战术噢！

热血格斗传说的格斗舞台也颇特色。剧情模式共八个场地，在乱斗模式中除了最终决战场之外，有七个场所可供选择。这些战场各有其特征，作战时也要运用各种各样的攻略法，利用地形获胜。

一、高校的体育室。极其宽敞的一间大屋子，两边有小山一样的体操垫，可以借助它的弹性加速冲向对方。

二、死亡赛场(一)。地面平坦，而且并不很大。但两侧都是高压电网，如果被对手击飞时撞了上去就会受到双重伤害。

三、格斗战场。这里的设施



死亡擂台的场地两侧是可怕的电网

和地形十分复杂。有着钉板墙、传送带、钉板地面及一种加速洞穴，如果跳进去就能以高速滚动的状态冲出，势不可挡。

四、死亡赛场(二)。同样并不宽阔的场地，地上布有五处地雷。相对而言这里是较受欢迎的场所，因为地雷炸光后这里会成为整洁的场地，能够连续使用冲刺系或滚动系的必杀技。此外与电脑对战时只要站在地雷后方，敌人就会冒失地冲上来被炸伤。要好好加以利用。

五、冰冻仓库。没有很复杂的机关，但上下坡较多。主要的麻烦在于地面结冰使行动不



便，必须熟练掌握冲刺拳并把握住时机才能在此处以优势获胜。

六、室外格斗场。格斗战场的加强版，地形极其复杂，机关也是最多的。在这种地方打斗可不要太“豪放”，否则很容易自己冲到陷井上去。

七、急流战区。据说本来是游泳训练场，不知为何也成了热血小子们的对决场所。水流会不断把战士们推向场地左方，那里有可怕的陷井在等待着他们，所以战斗时除了攻防之外还要不断逆流而上。这里是难度较大的一个场地。

热血系列虽说是纯动作游戏，但厂商在故事方面也颇下了一番功夫。相信热血系列的迷友都记得热血的几所友谊校同时也是竞争对手的花园高校、冷峰高校、联合高校，以及国夫的好友冈次、美穗等，还有许许多多的人物和团体，虽然在不同的游戏中出场，却构成了一个完整的人物系统。那么，这回两位戴虎头面罩的神秘挑战者，其真实面目是什么呢？与过去的故事有联系吗？他们为什么对热血高校下战书呢？国夫和阿力等热血男儿在战胜他们而得到最强男子之称号后又作何打算呢？所有这一切的问题，都将在读友你爆机后那令人感动的结尾中得到解答。

文/索冰

责任编辑/KEN·S



世嘉精品

《阿拉丁》攻略

制作 Disney & SEGA 容量 16M 类型 ACT 机种 MD

《阿拉丁神灯》是迪斯尼世界中一个由魔法与冒险结合而成的故事，该卡通片以其流畅的动画，精彩的情节而获得 1993 年奥斯卡动画大奖，这次由 SEGA，Virgin，Walt Disney 三家公司联手将之搬上了 MD 的大舞台。

该游戏是一个充满惊心动魂的动作游戏，故事情节几乎全部忠于原著，内容叙述阿拉丁怎样打倒贪婪的宰相贾方和救出被囚禁的杰西米公主。游戏最大的特色就是画面构图制作认真，在形象设计里，为衬托这个动作游戏，原著中的卡通人物都经过重新编写，使角色的逼真度、灵活度等非笔墨能形容，另外令玩者热血沸腾的是游戏的背景音乐，由于使用原装配音，画面气氛跟电影无异。在介绍游戏的各版之前，先介绍一下游戏的基本要素：

1. 主角阿拉丁的基本操作方法：

按 A 键阿拉丁会向前方扔苹果砸敌人，当然苹果数为零时无效。

按 B 键阿拉丁会挥刀攻击，若配合其它键还可做出蹲刺，左右劈，直跃劈，斜跃劈等动作。

按 C 键阿拉丁会跃起，根据按键的长短时间不同跃起的高度也不同。

左右键用来操纵阿拉丁左右移动。

按上键时若阿拉丁在地面上他会仰视上方情景，若他在绳索上则是顺着绳索上攀。

按下键时若阿拉丁在地面上他会蹲下及俯视，若他在绳索上则是顺着绳索往下爬。

此外，若一会儿不操纵阿拉丁，他会有些精采的小动作，特别是在情况危急时这些小动作显得更是有趣。

2. 游戏中的道具及宝物：

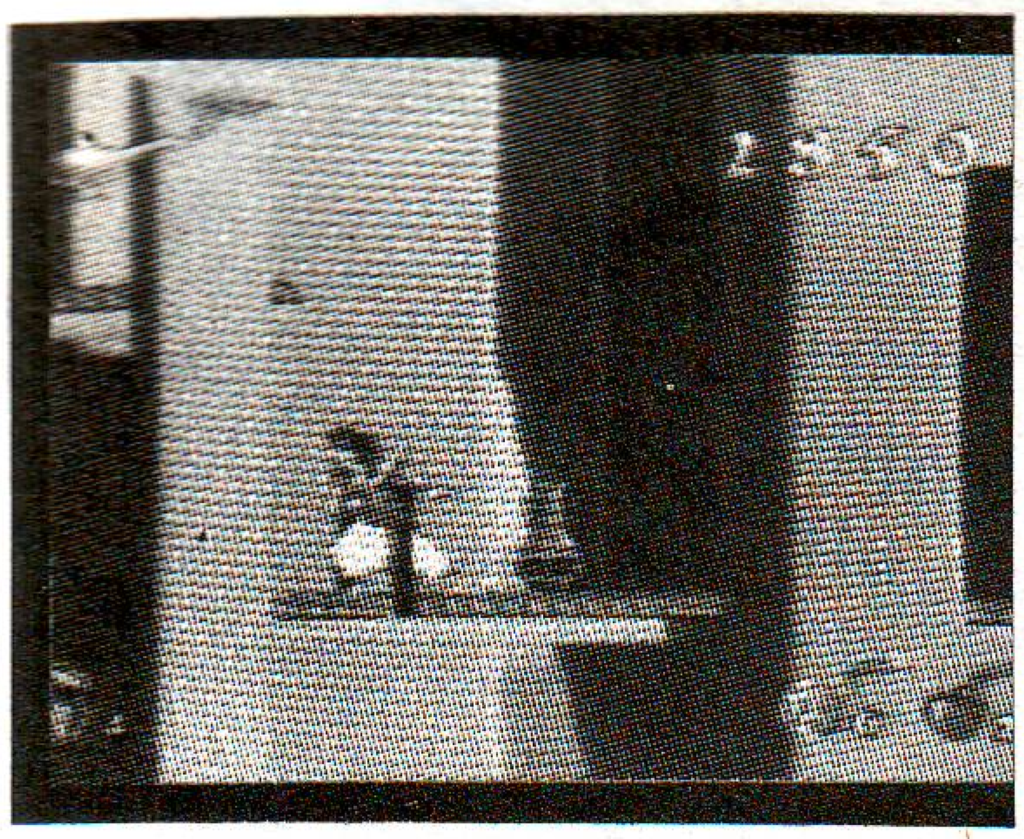
蓝心：使阿拉丁回复一定体力。

苹果：每得一个，阿拉丁的苹果数就加 1，最多可拥有 99 个，是远距离的攻击武器。

宝石：遇上小贩，阿拉丁可用宝石来购买“命”和“继续”，加一次分别需要五和十颗宝石。

蓝色花瓶：阿拉丁的游戏进度记录点，阿拉丁若中途死亡则从前一个花瓶处复活继续游戏。

神灯：杀敌宝物，可消灭附近的



敌人。

阿拉丁头像：增加一条命，不过最多阿拉丁只能拥有十条命。

灯神吉尼头像：得到它过关后可玩附加的灯神小游戏。

猴子阿布头像：得到后过关后可玩以阿布为主角的小游戏。

竖笛：可使隐藏的魔术绳出现。

版面介绍

第一版　亚格拉巴街

这一版以亚格拉巴街为舞台。玩者在赞叹阿拉丁动作之余，可不要忘了熟习操纵阿拉丁。阿拉丁首先会遇上地上热辣辣的石块，勇敢地跳过它，就算不小心踏上一脚，只要不久留也不会受到损伤。迎面过来了一个挥舞着木棍的士兵，阿拉丁挥刀解决了他。来到第二个火堆前，一个手持大刀的士兵被堆烫得一颠一颠上前来，趁他还没回过味来已被阿拉丁一刀劈倒。前面的台阶上有一个耍刀人正在熟练地耍刀，阿拉丁对付这家伙用苹果远程攻击最合适了。阿拉丁从台阶上落到骆驼背上，骆驼便会口吐苹果杀敌，真是有趣。

阿拉丁继续往前走，哟！这儿的人怎么有往窗外随手扔瓦罐的习惯，还是快些避开为妙。第一版很容易玩，阿拉丁很快便来到最后一堵墙边。跳上墙上闪亮的木钉，在第二个木钉处往左尽力一跳可得到本版猴子阿布的头像。阿拉丁跳过墙后往前走，再碰上花瓶并得到一块宝石后就可遇上小贩，他会变出店铺来，本版一共有十块宝石，正好可买两条命或继续加一次。阿拉丁再跳过一堵墙杀死阻挡的士兵后就可来到出口处顺利过关了。

过关后凭灯神的头像可玩灯神游戏，灯神口中的宝物会循环变换，至于你能取得哪种宝物，则以你按键停下来时所显示的定物为准。依笔者的经验，在连出三下“LOSE”后马上按键最为可靠。

凭阿布的头像还可玩以阿布为主角的小游戏，你能坚持多久呢？在以后各版中，只要取得这两种宝物，清版后就可玩这两种附加小游戏了。

第二版　沙漠之旅

这一版的舞台是沙漠，目的是要三次找到引导你过版的金甲虫。阿拉丁往前走几步就会遇上蛇，可用蹲刺来消灭它，沙地里还有一些刺会突然冒出，不要让它刺中。阿拉丁杀死几个士兵后跳上石阶扔苹果砸死对面石阶上的士兵，仔细看看下面，虽布满尖刺，但在右边露出半块宝石，一定有秘密，阿拉丁勇敢地跳下，果然得到宝石，并从秘道走出。阿拉丁再往右走可碰上蓝色花瓶，杀死士兵后跳上石阶，沿着恐龙的骨架可跳上椰树顶，椰树的叶子真滑，趁未滑下来之前快跳过几棵椰树后，阿拉丁攀上空中的绳索往右攀行，迎面飞来一只老鹰，阿拉丁先发制人，一刀劈得它羽毛四散落下地去。阿拉丁从绳上落下又抓住下方的绳索往左攀行，再返回右边杀死蛇和士兵后，阿拉丁竟走到一根石柱后面去了，真是奇怪！阿拉丁在石柱后一跳，哎！飞起来了，落到石柱顶部一处平台上，原来小贩在这儿，在最左边还能得到一样宝物。阿拉丁继续前进，跳上一层层石阶来到右边再跳下可遇到蓝色花瓶，再往左就能到一个小山洞里第二次碰上金甲虫，金甲虫又往右边飞走了，快追！阿拉丁跳过地面的尖刺，来到画面的最右侧，往上跳上几个石阶第三次遇上金甲虫，它就带你过了这一版。





第三版　再回亚格拉巴街

阿拉丁这次又回到了亚格拉巴街，街上变化可真不小，往右走阿拉丁可看见耍蛇人和蛇罐，若是靠近，蛇会突然冒出咬你一口，还是在远处扔苹果解决他们。阿拉丁利用墙上的钉子跃上高处取得正在不断发出音符的竖笛后回到地面，原先地上空着的瓦罐里出现了魔术绳，借助它可飞上高处。这一版中许多瓦罐里藏着宝石，用刀劈碎瓦罐就能取得，若瓦罐劈不碎，那一定就是藏有魔术绳的瓦罐，快去找竖笛，把魔术绳唤出来。阿拉丁利用魔术绳飞上屋顶后，还可利用屋顶之间的晾衣绳在屋顶之间穿插。

和第二版不同，这一版有头目出现，小头目是一个圆乎乎的家伙，它会飞快地帖在地上向你滚来冲撞你，阿拉丁趁它尚未靠近就用苹果狠狠砸它，若它已逼近身边则可用蹲刺来对付它，打败它后可取到竖笛再次利用魔术绳飞到空中，魔术绳会自动把你带到关尾去。

阿拉丁来到关尾，关尾的头目站在右上角的高台上，他会以扔飞刀及滚木桶来攻击阿拉丁，好在他不会同时使用这两招，阿拉丁只要站在它的左下角的台阶上，引诱它扔木桶，趁木桶落下近身之际跃起避过木桶，同时在空中朝他扔苹果，这样反复多次就可击败他顺利过关。

第四版　恐怖的地牢

这一版是以恶汉的巢穴——苏丹地牢为舞台。这版与刚才的三版性质完全不同，这里充满了阴森诡秘的气氛。最讨厌的敌人是那些来去飘忽的蝙蝠，它们隐藏在石壁上很不易注意到，待阿拉丁走近就会飞出来攻击，一定要趁早消灭它们，不然可真够受的。石壁上有铁刺会突然冒出，令阿拉丁防不胜防。骷髅骨是这一版最恐怖的敌人，一旦出现就会站立起来，装上头骨自我引爆，“呯”的一声把骨头飞得到处都是，真是吓人。

阿拉丁还会遇上用铁链挂在石壁上的大铁球，它不停地里外摆动，只有趁它摆向里面时才可顺利通过它，若好几个铁球排成一串，则要用心摸清它们的规律后再趁机一股作气冲过去。石壁上还有一些时隐时现的石阶，阿拉丁要趁上一个石阶将要缩回时赶快跳到另一个石阶上去，一有失误就会落下重来。阿拉丁顺着画面中层左侧的一根绳索往上爬可找到这一版的小贩。这一版路径虽然复杂，但没有头目把守，阿拉丁不管怎样走最后总能找到出口过关，不过这一版也是秘密最多的一版，你能一个不漏地找齐所有的宝物吗？

第五版　神秘的洞窟

这一版以一个奇异的洞窟为舞台，阿拉丁的目的是要找到藏在洞窟中的神灯。阿拉丁往右走，跳到一块石板上，过一阵一股喷泉会把阿拉丁连同石板一起托起，阿拉丁再往上跳就可抓住崖底向前攀行，攀行到头，落下地一看，咦？前方怎么没路了，回过头来看见有一尊石像很是奇怪，不管它，劈碎再说，再次回到右边一看，水中多出了一块浮石，原来那尊石像是个机关。凭着这块浮石阿拉丁就能跃到右方的地面上，浮石上可不能久留，不然它便会和阿拉丁一起沉入水中。阿拉丁继续往前走，途中还会遇到向阿拉丁扔石头的妖怪石像，不过走近它就不能动弹了，一刀就可解决。



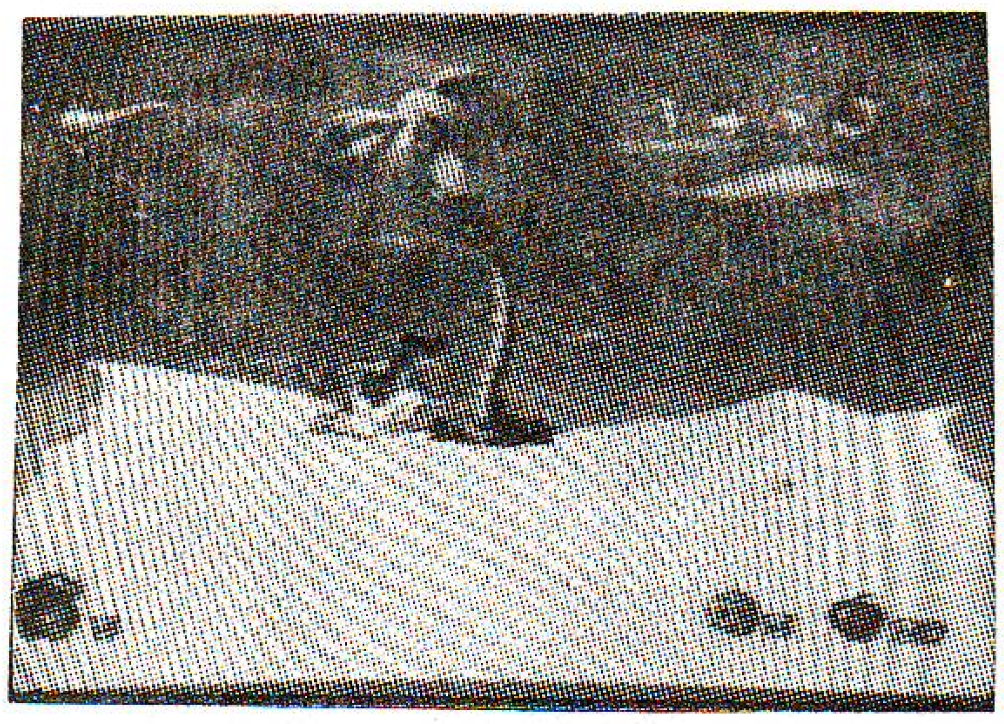
阿拉丁往右借助喷泉跃上崖顶，一群蝙蝠从洞穴中飞出，不用着急，稍待一会它们自会飞走，阿拉丁顺着崖底往左攀行，到尽头后连续几个跳跃就可平安着地，然后再次借助喷泉跃上另一处崖底可得到蓝心、宝石并避开了下方的尖刺落到左边的地上，顺着绳子上爬，砸碎一个妖怪石像，哎哟！发生山崩了，大群石块从天而降，赶快赶路吧，你若是勇敢的阿拉

丁不妨到山崩的发源地去看看，就可得到这版阿布的头像。

阿拉丁再往前一段便遇上了本版头目，它会来回在两个宝座之间穿插、隐身、喷火、甩尾巴，看似可怕，其实很好对付，只要站在右边宝座的右侧，待它一出现就挥刀猛劈就能很快消灭它。阿拉丁再往前几步就会遇上魔毯，它会载着阿拉丁飞行，但阿拉丁不能操纵它。阿拉丁再次落地后，前进一段就来到一处高山下，山顶不断往下落石块，不过，细心的你会发现有一秘道可穿过高山来到它的右侧，这儿不但安全而且有许多宝物，从这儿上跃来到山顶，阿拉丁终于找到了神灯。

第六版　惊险的甬道

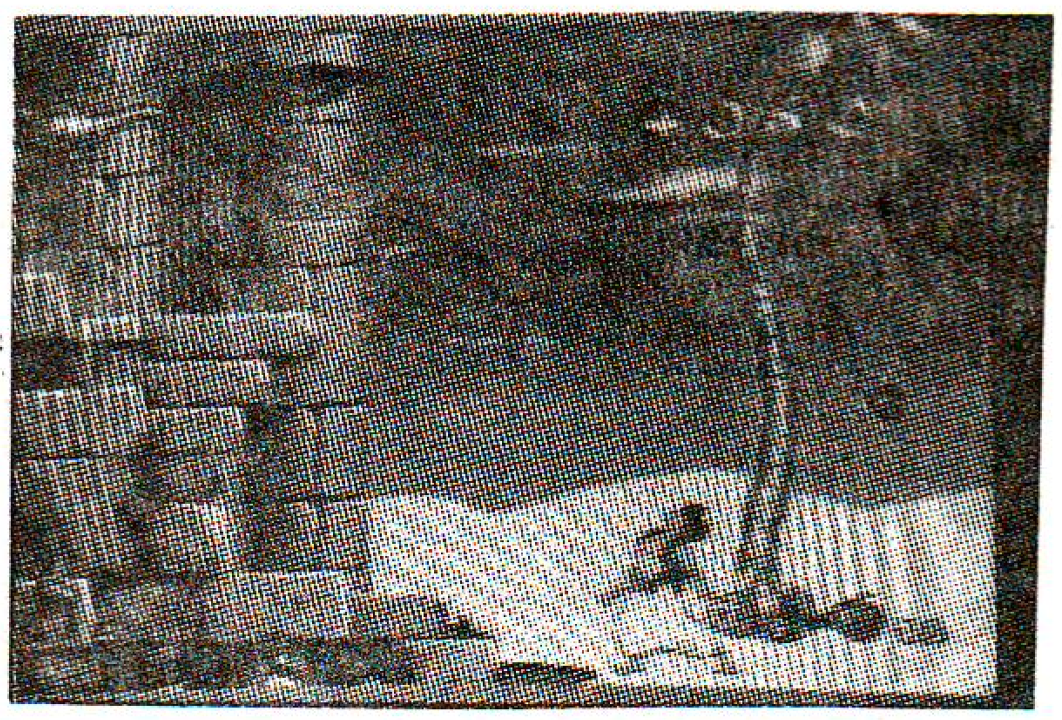
阿拉丁来到了脱出洞窟的甬道处，在第一个甬道内，杀死一只蝙蝠再往前走，突然甬道上方落下一块巨



大的圆石紧追而来，快跑！阿拉丁跑到甬道的尽兴尽力一跳跃至一块悬空的岩石上，这时圆石也正好滚出甬道，好险！若你还舍不得甬道中的宝石，现在回去取就安全多了。阿拉丁连续向右跳过几块悬岩后好象又没路了，蹲下细看，隐约可见画面的右下角有块陆地，但这么远能跳得过去吗？当然，尽力一跳是行得通的，不过，看见上方悬崖上的宝物了吗？既然在那放上宝物，表示一定能取到。果然，阿拉丁向右上方一跳就可攀住右上方悬岩的底部，再一跳就可跳到悬岩上取得宝物，现在从这儿往右跳就安全多了，真是一举两得。

阿拉丁来到第二个甬道内，这段甬道由三段组成，宝石在三段甬道中的位置分别是第三、第二和第一，不过前有断崖拦路，后有圆石追兵，可不要勉为其难，特别是第三段甬道的边缘很容易错看成空地，一定要来到尽头再跳，否则可是死定了。

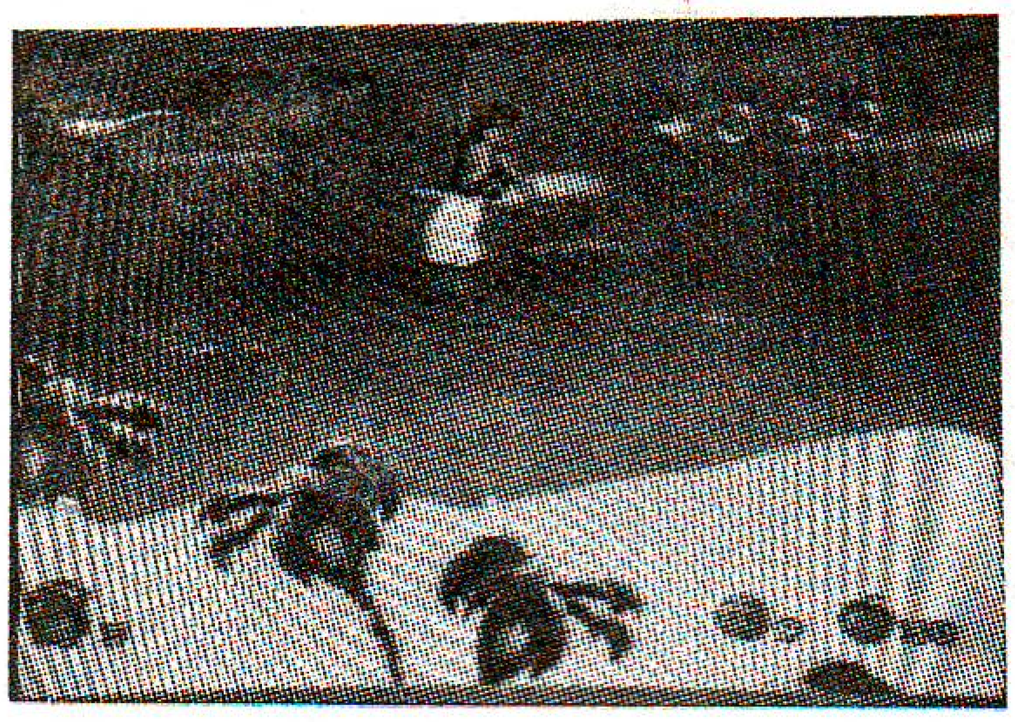
阿拉丁又跳过几段悬岩后来到了第三个甬道处，往左下离开甬道后要经过几个浮在岩浆上的浮岩，这儿可需要相当的技巧了，因为第二、三



块浮岩之间特别宽，并且中间还会喷出岩浆，顺利的过法是当阿拉丁跳到第二块浮岩上后马上竖直向上跳取得灯神头像，这时第二、三块浮岩间岩浆也会喷起，待阿拉丁落回第二块浮岩上时，喷起的岩浆也正好落下了，这时阿拉丁脚下的浮岩即将沉没，赶快尽力向右跳去你会发现第二、三块浮岩间的距离缩短了一些，很容易就能跳到第三块浮岩上，再尽力向右连跳二下就能到达本关最后一个甬道处，胜利就在眼前，阿拉丁向前冲去，“轰”一块圆石又紧跟而来，好长的甬道啊！圆石越追越近了，看见了1UP，你还有时间去取吗？待阿拉丁冲到甬道的尽头，圆石也紧贴着他的后脚跟了，前方好象没路啊……，别无选择，阿拉丁只能尽力一跳，啊！魔毯飞至阿拉丁脚下，真是绝处逢生。

这一版是较难的一版，需要较高的跳跃技巧，有一段需一股作气才能通过，而且一旦失败就要从头再来，真是玩心跳的一关。

第七版　飞出绝境



这一版阿拉丁坐在魔毯上飞行，不过和前几回不同的是可以自己控制魔毯的运动，这一版只要取得足够的灯神头像就可过关。在飞行途中，画面右侧会有手指提示你应怎么飞，只要按照手指的指向飞行阿拉丁就可避开障碍，不过也会错过许多宝物。当两只手指一上一下同时指示时，你可不要误会成它在瞎指一气，这是告诉障碍在中间，往上或往上都能避过，不过当“?”出现时，就要看你的运气了，依笔者的经验，还是在下方安全一些。

魔毯的飞行速度越来越快，手指的指示也出现地越来越快，后面还有巨浪拍来，你是不是觉得难以忍受了？这时阿拉丁应尽量停在屏幕中间，待手指提示出现就马上按指示去做，这样才能充足的时间来到正确位置，避过障碍后应及时飞回屏幕中间等待下一次指示……，不过这一版不时有1UP出现，所以多失败几次也无妨，相信你很快就能通过这一版。

第八版　阿拉丁在灯内

这一版是最神奇，也是对跳跃技巧要求最高的一关。阿拉丁可在光柱上跳跃，不过按键时间要稍长一些才行，还有气垫上的橡皮小人头会把阿拉丁高高弹起，一排气球悬着铁链浮在空中，阿拉丁可跳上去抓住铁链向前攀行，途中阿拉丁利用向上看的功能你能看到小贩在空中的一个气垫上，不过你有办法到他那儿去吗？

阿拉丁再往前走一段看见箭头指向右上角，但好象没有路到那儿去，抬头只见一排排气球正向左边飘

来，遇到光柱便炸裂了，想出到右上角去的方法了吗？对！跳起来抓住气球，马上按右和跳再次跳起去抓右边正向左飘来的气球，注意不要在气球上呆太久，不然它又会把你带回原处，并且要把握好按键时间的长短才能顺利跳到下一个气球处，这样连续跳过几个气球后，阿拉丁脚下已是空空如也，心跳是不是加快了些？坚持住，再跳过几个气球就可落到气垫上了。阿拉丁往前走会遇到蓝色的大手，只要跳到它上面它就会“嘣”的一声将你狠狠弹出。

阿拉丁又来到两只大手处，左上那只大手左边有一只小手套，只要想法跳到它上面再尽力往左一跳就可得到前面看到的一个1UP。阿拉丁往前不远，经过几次在手套上的跳跃后跳到一个小手套上，再尽力往右上方一跳，一只大手将他弹起，记住这时一定要按住左上不放直到飞到第二只大手处将他再次弹起后才能放手，不然阿拉丁是跳不到第二只大手处的。现在离本版出口只有几步之遥了，你又看见一个1UP，有本领便取去，不过可不要因小失大，以免前功尽弃。

第九版　宰相的宫殿

阿拉丁终于来到贾方的住处，往左跳踩在湖中鹳背上再一跳就可至湖中另一块石板上，再往前一段魔毯又出现了，阿拉丁还是不能控制它，不过要小心飞行途中的敌人，不停地挥刀猛劈吧！魔毯停在一处高台附近，趁它还未落下阿拉丁就跳到高台上，前进一段落下地面后又会遇到魔毯，它再次将阿拉丁带往新的高处，不过这次高处的立足之地很小，一定要趁魔毯落下之前就跳到高台上，稍不小心就会落下重来一次。

阿拉丁终于来到了关尾的小屋，这一版的关尾是一只鹦鹉在不停地用脚带动转盘来发电制造精灵攻击阿拉丁，地上还有许多木桶滚来滚去，阿拉丁来到小屋的右边跳上台阶，站在精灵出现处的右侧，待精灵一产生就挥刀杀死它，然后马上跳起来用苹果砸鹦鹉，苹果足够的话反复多次就能解决它，若是苹果不够，阿拉丁只好去近身肉博了。

第十版　宫殿里的决战

阿拉丁刚往前走一段火焰就顺着地面烧来，士兵也冲了过来，台阶上的妖怪石像也向阿拉丁扔石块，阿拉丁跳上台阶劈碎妖怪石像，躲过了士兵和火焰的攻击。这一版一定要从一开始就注意收集苹果，以便对付关尾。阿拉丁继续前进，连续跃过几处地面钉板后落下地面，迎面就遇上一个士兵，先发制人解决了他，若体力已经不足，可到右边一处钉板的上方去取得加血的蓝心。阿拉丁往左前进，只见前方是一排钉板地，上面只有几处落脚的踏石，而踏石上还有铁球来回摆动，真是危险，看准时机一口气冲过去后看到蓝色花瓶最好不要去碰它，以免从该处继续起取不到足够的苹果对付关尾，魔毯又出现了，它带着阿拉丁飞到高处，若有足够的宝石，阿拉丁最好再跳下去到小贩那儿买一个“继续”，然后乘魔毯重上高台。

阿拉丁向右前进，跳下高台，杀死最后几个阻挠的士兵后魔毯再次出现将阿拉丁带到宰相贾方处决战。

贾方好不厉害，手中魔杖一挥，阿拉丁便身不由己地往他身上靠，一碰上他体力就会减少，而且他刀枪不入，一刀砍在他身上不仅未能伤他分毫反而被他震开，看来只有用苹果才能对付他，不过他的刀枪不入对阿拉丁也有好处，当被他吸近身边时挥刀一砍阿拉丁就会被震开，解脱了魔杖的吸引力，然后趁机用苹果向他猛砸，如此不一会儿贾方就被打败了，然而他摇身一变化为一条巨龙不断向阿拉丁喷出火焰，火焰很高真不容易跳过，若跳到台阶上则台阶也会自动冒出火焰灼烧阿拉丁，巨龙和贾方一样也是不畏刀剑，十分难对付。所以本版的过关秘诀就是从头到尾都不能损命，收集每一个苹果，尽量不浪费苹果去对付其它敌人，这样才能储备足够的苹果（约30颗）来对付贾方和巨龙，这时根本不用理会它的攻击，对准它用苹果一气猛砸，很快它就玩完了。

阿拉丁终于打败了贪婪的贾方，救出了杰西米公主，一起乘坐魔毯飞回自己的家园，两人紧紧地拥抱在一起，开始了幸福的生活。

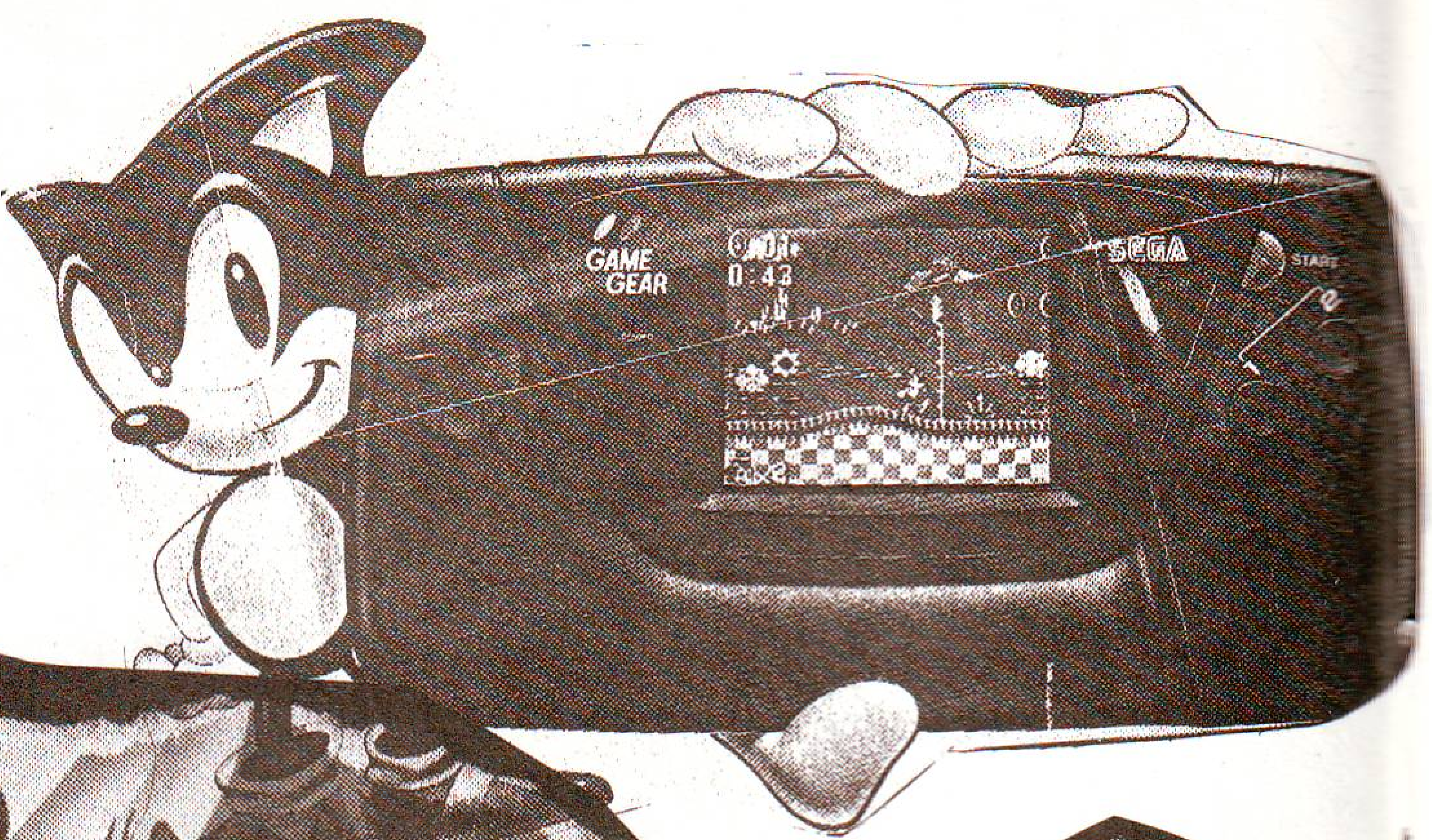
The end

文/黄昌星

责任编辑/五四



超世纪大劫争（上）





导读

七十年代，一位著名的企业家曾预言：九十年代，娱乐业将得到长足的发展。纵观世界经济现状，此言不差。

经济上持续衰退，跌入近三十年来最低谷的日本，任天堂的实力超过了松下电器，家用游戏机的市场占有量达九成以上。世嘉避实就虚，在欧美和大型街机市场大展拳脚，与任天堂扭做一团。据美国劳工局统计：在过去的一年，娱乐业创造了 20 万个就业机会，约占新增就业机会的 12％。美国人用于娱乐方面的开支高达 3400 亿美元，娱乐和消遣成为美国人最大的消费开支。但是游戏业存在着激烈而严酷的竞争，并不是所有的娱乐厂商都能赚钱。事实证明，只有那些具有创造力和预见性的企业才能充满活力，才能在市场竞争中立于不败之地。日本做为一个四面环海，资源贫乏的岛国，危机感是国民心理的基本特征之一，在娱乐业仍旧保持上升势头的今天，许多日本电子游戏厂家和他们的思想库都在思考一个问题：电子游戏业向何处去？换句话说，消费者对于游戏机究竟有什么需求呢？大把的钱往哪儿投？俗话说，一着不慎，满盘皆输。一脚踏空，万劫不复。整天在市场刀尖上跳舞，摸爬滚打几十年的决策者们绝不会拿他们的身家性命做儿戏的，听听他们的高见确实受益匪浅 。适当的时候，我们闯关族也可以发表一点“低见”，因为我们是他们的“上帝”。

今年初，做为 94 新春话题，日本九位最著名的娱乐业巨子对电子游戏业的发展前景和发展战略提出了许多精辟、富于想象力和前瞻性的构想。最引人注目的是日本乃至世界电子游戏业的双雄——任天堂老板山内溥和世嘉

老板中山隼雄。他们是游戏业的龙头老大，举手投足都会对整个游戏业产生不可估量的影响，可以说他们一打喷嚏，游戏业就感冒。有趣的是，这两位游戏业巨子却提出了两种截然不同的看法，说唱对台戏也无不可。如果凑在一起，真象正反题的辨论会。

山内溥始终坚持认为，在娱乐领域游戏真正追求的是有趣、好玩和便宜的游戏节目，不断改进的硬件并不能保证游戏节目的好玩和有趣。他呼吁建立以软件为中心地位的电子游戏体制——"软件体制"，并把它奉作任天堂一贯的经营总方针。

与此截然相反，世嘉老板中山隼雄则认为，电子游戏与电影相结合是娱乐业发展的主流，过去那种被动的"体验型电影"将逐渐过渡到一种新型的"人机对话电影"也就是"参与型电影"。他构想娱乐业的发展前景就是以多媒体，模拟现实等先进的尖端技术为手段的"尖端技术主题公园"取代以迪斯尼乐园为代表的"模拟主题公园"。他雄心勃勃地宣称要与号称娱乐事业发源地的美国决一雄雌！

好了，导读就到这儿，还是让我们竖耳聆听这两位大腕的对话吧！

软刀子割肉

——任天堂老板山内溥谈话

今后在家庭游戏的竞争中，能否开发出长时间地吸引游戏者并让他们觉得有趣而好玩的软件，才是决定胜负的关键。

——日本任天堂(株)社长　山内溥

任天堂现已占有家庭游戏机 Video Game 销售市场的90%以上。山内溥社长认为今后的软件开发将是一个关键，他决心创造出一个把卫星电视广播与超级家庭电脑(SFC)联网的崭新领域。

一、软件产业的前景不容乐观

软件产业处境萧条

当人们看到"任天堂超过了松下电器"等宣传报道后，似乎产生这样一个印象：任天堂正在大步地发展着。事实并非如此，这只是由于近年来，松下电器持续不断地急剧下降；相对而言没有下降的任天堂引起了人们的注意。其实，电子计算机的软件产业要想迅速发展，还面临着许多难题，且不说在商用领域由于不断需要新的专业人才而导致开发成本越来越高，就是娱乐领域情况也并不是很妙。目前在全世界范围内，虽然参与娱乐事业的企业越来越多，但能顺利发展的却为数极少，大多数几乎不赢利。面对如此萧条处境，娱乐事业该采取何种对策呢？

娱乐业的市场相对缩小

我认为，只有在人们丰衣足食，闲功夫逐渐增多时，娱乐市场才有可能扩大。反之，如果经济不景气，人们就要勒紧裤腰带过日子，用在娱乐方面的消费也会相应受到影响。这时，不管时间多么富裕，人们总是很自然地想着如何尽量少花钱又要玩得好，象以往那种为求一时之乐大把花钞的情形恐怕越来越少了。加之近年来人们用于闲暇时的娱乐活动形式日益猛增，消费者只能把有限的钱花在最想玩的娱乐上，因此，从娱乐服务业的整体上看，能选择的市场缩小了。

家庭游戏和街机齐头并进

我们任天堂的销售对象是家庭娱乐市场。长期以来，在这个市场上的传统玩具即使在经济繁荣的时期，也一直处于下跌的趋势。正是在这种背景下，家庭游戏机(Video Game)的市场稳步地发展起来了。

近三、四年来，街机厅业得到了急剧的发展，一些调查机构预测街机厅今后还会以两位数字的

速度增长。我个人认为这样的预测未免有些太乐观了。因为这类街机厅的发展高潮已经过去，能否继续发展下去，目前还难以断言。

二、我们的对策——“软件体制”

不切实际的主观臆想——硬件体制

最近，在大众传播舆论中经常宣传什么“多媒体”、“模拟现实”等名词，引起了关于下一代游戏机究竟是什么的争论，并出现了把一些新型的游戏机或者媒体称为下一代游戏机的主张，好象马上在那儿能立刻见到似的。其实，这些主张只不过是主观的臆想而已，因为这种观点缺少最重要的基础。

那么，在娱乐领域，消费者对于游戏机究竟有什么要求呢？很显然就是有趣和好玩的游戏。他们经常追求那些以往不曾体验过的，独创的乐趣。消费者在一年以前认为有趣，很好玩的游戏在他们体验过一次后，很可能就厌烦了，变得枯燥无味了。要知道，这种有趣和好玩的游戏并不是游戏机本身附属的东西。游戏机的硬件当然是必要的，不可缺少的东西。但是，游戏好玩的程度是通过在硬件上面使用的软件才能体现出来的。由此看来，单纯地把“多媒体”“模拟现实”和“光盘驱动器”作为下一代电子游戏机的标志来特别地加以评价，本身是没有意义的。

我以为，争论下一代游戏机的人是那些没有认识到软件的重要性的人，也可以说是主张“硬件体制”的人。众所周知，在计算机行业中，无论是商用领域还是娱乐领域，都是由硬件和软件两个方面构成的，硬件软件缺一不可。

可是，有人却认为：“依靠硬件来赢利，为销售硬件而开发软件”。他们把软件看成是推销硬件的一种单纯的手段，认为软件是附加在硬件上面的附属。因此，他们把开发软件所需要的经费砍掉，挪用为销售硬件的经费，这就是典型的“硬件体制”思想。

任天堂的经营思想——软件体制

与此相反，“软件体制”思想就是：对于消费者的要求尽量地做出反应。要想开发出更有趣和更好玩的游戏软件，就需要投入经费。只要软件的价值得到承认，就可以制定出与其相符的价值，从而能够大量地销售软件。这种“软件体制”的思想也就是我们任天堂的思想。

我们任天堂的目标是依靠软件来赢利。在我们看来，硬件是为了软件的销售所不可缺少的东西。因此，我们努力地为消费者服务，尽量地降低硬件的成本。我认为即使在硬件销售方面得不到利润也是不得已的事情，应该在所不惜。当然，不管我们在主观上怎么强调以软件来赢利，如果这些重要的软件不通过消费者的检验，引不起消费者的购买欲的话，那也是徒劳的事。即使我们想制作出几百种甚至几千种游戏软件，如果消费者认为它们不好玩儿，没有意思的话，恐怕就不会有人来买了。我认为，在家庭游戏方面，能否开发出让大多数的消费者认为是有趣和好玩的软件来，这才是问题的关键所在。

至少任天堂是抱着上述认识来致力于游戏开发的。今天的任天堂与十年以前销售 FC 时的任天堂相比，面貌已经焕然一新，尽管任天堂也销售硬件，但它的工作中心始终都围绕着游戏软件在进行。

街机与家庭游戏不可等同

有时，我们任天堂的家庭游戏机市场，经常与大型街机市场混为一谈。其实，这两者之间只有一部分共同点。从市场的性质和营销手段等方面来看，它们是完全不同的两个市场。

如果消费者去玩街机，只要投入一枚面值 100 日元的硬币，就可以玩上二、三个小时。游戏失败后，要想继续玩，必须再投入一枚，如此屡投屡败，屡败屡投，使得街机厅的生意非常火爆。因此，街机厅可以投入巨额资金去开发那些模拟现实的，具有立体感的大型游戏机，这是因为他们想在短期之内让消费者尽量地多花钱。任天堂的经营却与此相反，假如消费者买了一个软件，不到二、三个小时就全玩完了，这样的消费可就太昂贵了。

所谓家庭游戏，顾名思义，就是可以在家玩的游戏。因为可以自由支配时间，所以玩上一、二个月甚至三个月都没问题。假设花 10000 日元买来

一个软件，玩上100天，那么平均一天的消费也就是100日元左右，如此看来，家庭游戏还是一种比较便宜的娱乐消费。

总之，我们的经营方向应该是：努力生产出这样的游戏软件，使得它能够尽量长时间地吸引消费者，并让他们尽情游戏，乐此不疲！

三、任天堂的经营之道

与硬件厂家共生共存

长期以来，任天堂一直贯彻执行“软件体制”的思想路线。为了让消费者能买到更好的更便宜的硬件，任天堂谋求与那些有实力的硬件厂家共存，通过任天堂的软件一体化，开拓出一个新市场。我们完全没有与那些硬件厂家竞争的想法，即使有些家电厂家加入到我们的硬件市场，也没什么值得害怕的。因为我们知道并不是以硬件销售的规模大小来决定家庭娱乐游戏机的市场占有率。

赢得消费者的信赖

对我们来说，最重要的就是消费者的信赖。比如说任生堂推出的“超级马里奥系列”等都很引人入胜，因而受到了消费者的信赖。反之如果背离了消费者的信任，可就没指望了。每个新的游戏软件上市，第二代要比第一代有趣，第五代要比第四代更好玩，如果不能出现这种情况的话，那么这个系列的产品就到此中断了。要知道，我们面对着的是一个无情的市场。

消费者的信赖也联系着销售商的信赖。众所周知，消费者不接受的产品是不能陈列在商店里的。在日本国内，任天堂已经占有Video Game市场的90%以上，这不仅是消费者的信赖，也是销售商信赖的结果。

立足国内　放眼世界

现在，任天堂以全世界的消费者作为服务的对象开展经营。我认为，在世界上最迷恋游戏机的莫过于日本人了，从游戏软件的制作方面看，日本人天生就有细腻和严谨的传统，制作软件是没说的了。

日本人欣赏极其细腻的构造，喜欢自己扮演主人公的角色，解开一个又一个迷团，从而推动情节不断向前发展。日本人喜欢“勇者斗恶龙”这样的角色扮演的游戏(RPG类)，可以说达到了如醉如痴的地步。相比之下，欧美人却不太擅长这种一边思考一边操作的游戏，他们更喜欢“超级马里奥”这一类的动作游戏(ACT类)。

对于已经普及了家用电脑(FC)的欧美市场，任天堂对亚洲市场的反应还处于十分棘手的状态。这里主要有两个方面的原因：一方面，亚洲地区还没有确立著作权制度，市场上的盗版泛滥成灾。另一方面，那些质量低劣价格便宜的盗版水货竟然在亚洲市场备受欢迎，这是一个消费水平的问题。由于没有健全的行之有效的法律，所以任天堂目前还无法打入亚洲市场。

开创新的领域

今年三月，任天堂向卫星数字音乐广播投资七亿八千二百万日元，成为第一大股东。开发出专用的解码器、转换器，甚至与卫星广播相适应的游戏卡，使得卫星数字音乐广播的文字信息可与超级家用电脑(SFC)联网。总之，任天堂正在考虑创造一个具有崭新概念的“家庭娱乐游戏”的新领域。

(本文标题均为本刊所加。下期刊载世嘉公司中山隼雄社长谈话录《霸王硬上弓》)

责任编辑：五四

(上接50页)

益智游戏奖：拼画Ⅱ

桌上游戏奖：台球

其他游戏奖：家庭乐趣

特别奖：吃惊的男人世界

五、小结：

1987年游戏节目无论从质上还是量上都比以前有了惊人的进步，出现了一大批精心制作的作品。具有创造性和鲜明的个性，形成了百花争艳、群雄并起的局面，因此我们称1987年为走向成熟的一年。RPG的崛起和PC—ENGINE的推出是本年度最有影响的大事件。

责任编辑：五四

三国纵横谈

（之三）

——三国志Ⅲ

(KOEI)

王歆　边晓春



迄今为止，在国内可以见到的容量最大的三国 SLG 模拟仿真类游戏，当推光荣(KOEI)公司在 92 年 2 月推出的个人电脑版《三国志Ⅲ》，同年 8 月这游戏被移植到了超任上。不久又移植到了 MD 上——现在国内市场上最常见的就是这个 MD 版。

和 8 位机 SLG 游戏相比，《三国志Ⅲ》无论在图像和动画制作上，当然都占有不可超越的优势，但它之所以受欢迎，主要还在于容量的巨大。不仅大家都熟悉的刘备、张辽、顾雍等能人，而且许多在演义中仅仅露过一次面孔的如桓范、董璜、周旨等也在游戏中出现，出场人物多达 531 位，这在目前国内普遍可见的 SLG 游戏中是首屈一指的。

人物众多，当然容纳人物的地域单位也相对地要增多。《三国志Ⅲ》以城池为单位，共划分了 46 块地域(即 46 座城)，只有全部占领这 46 座城池，才算统一天下。

容量之大，还表现在指令手段的繁多，内政军事自不必说，《三国志Ⅲ》最有突破的主要是外交手段。外交包括结盟、解盟、借粮、借钱、贸易(交换钱粮兵器)，合攻等多种手段。目的的达到要靠游戏者自己开动脑筋，面对面的去讨价还价。这是其它游戏所不及的重要一点。

在战争方面，划分了野战和城战两种手段。在 46 座城池之间，另开辟有 22 块战略要地，如“街亭”、“虎牢”、“赤壁”等。只有占据了有关的战略要地，才能进而攻击敌城；只要占据了战略要地，就可以御敌于国门之外，防止敌军长趋直入，一步就跨到城下。这一考虑极为独特。

战争场景全都改为三维画面，对比其它 SLG 游戏更为美观，更为吸引人。在Ⅰ代中，根本没有单挑、对决。Ⅱ代中，只允许战争开始时进行一场格斗。Ⅲ代中，只要两军遭遇，任何时候都可提出单挑，而且单挑画面之精美，动作之流畅，足以使游戏者爱不释手。甚至可以这么说，单挑画面的精彩，相比 16 位的格斗游戏，也并无逊色。

《三国志Ⅲ》在攻略方面的特色，也有其成功之处。首先，任何人物都可以被赋予一定的身份，除君主外，还有军师、将军、武官和文官。君主当然可以实行所有的指令；军师可以指定不只一位，除某些只有君主才能实行的指令（如招求人才中的“三顾”，如指定军师，如赐给部属特殊兵器等)外，可以实行所有指令，将军也是如此。文官和武官则不同，文官只能行使内政和外交使命，武官只能行使军事使命，并且特别的是，他们可以长期实行一条指令（一至六个月），这样可以减轻每月发布内政和练兵指令给游戏者带来的厌烦感。

对于查看敌方的情况，《三国志Ⅲ》有极为严格的规定。一是只允许察看相邻城池的情况，二是必须要派出间谍，经过六个月的时间，逐步地了解到地方的有关情报。这样就可以把一些无用的人

物授予文官或武官身分，分派出去侦查敌城的情况，部分解决了人多而导致无事可做的问题。

对于非君主居住的城池，可以下达委任指令。委任包括着重于民政、军政和军民并重三种情况，这是其它游戏大多都有的情节。但《三国志Ⅲ》有其特别构思，如果任命文官或武官为太守的话，这一城池就自动成为委任状态，除非另换军师或将军身份的人物为太守，或干脆君主亲自驾临，否则委任状态不可解除。

此游戏共分六个时期，与其他三国 SLG 游戏不同，可以从诸葛亮去世后开始游戏，一些三国后期的名将如姜维、邓艾、羊祜等就可成为主角。它在任何时期都可以自己命名新君主——不过到了三国鼎立之后(五、六时期)，新君主的产生就没有多大意义了，兵微将寡，四面强敌，要统一实在难上加难。

看过以上的描述，相信某些读者已经可以发现不少缺点。确实，《三国志Ⅲ》的不足之处也是显而易见的。首先在于指令的繁杂，仅民政一项就包括开发，耕作、治水、商业、税率等多条指令，每一城池的各项数据都密密麻麻地占去半屏，足以把游戏者搅到眼冒金星。

对于军队的训练，也包括训练度和士气两个方面，并且还要花钱购买装备(马匹、弩、强弩，如果水战，还要建造各式战舰)。虽然各项数据用不同的颜色来表示充足，不充足或危险，虽然用长期指令的办法尽量简化操作手段，但数据繁冗，指令庞杂的问题并不能完全解决。

战斗虽在画面上前进了一大步，但总体构思依旧一脉承袭Ⅰ、Ⅱ，两军交锋，计谋手段不足，总体上还是依靠兵力的强弱多少来决定胜负，智将的作用比起 FC 的《霸王的大陆》来，要逊色多了。

当然最头疼的还是运兵，必须一城一城运送还则罢了，你可别忘了某些城池可能由文官或武官担任太守，多强大的兵马对于这个黑洞只能进不能出。君主还得及时改换太守，实在麻烦透顶。

至于诀窍，这里姑且略透一二。(一)如果你扮演弱小的君主，一定要广为结盟，然后每到收粮收税之时，派人到结盟国请求支援。最乐于施舍的君主当推刘焉父子、刘表和陶谦，从曹操那里是很难拿到钱的。(二)如果有人毁坏盟约来进攻您，不必惊慌。此时，对方的所有将领的忠诚度会下降 20 点，能够轻易地将对方拥有重兵的大将召聘到您的帐下。同样，您可不能草率决定进攻盟国，在进攻之前一定要先解除盟约。但若与对方的敌对程度在 45 以下，解除盟约也会引起本方将士的忠诚度下降。怎么办呢？告诉您吧，此时您可派人去劝降，对方当然不肯投降，但此时对方的敌对程度就会上升 30 至 40。您就可以放心地解约进攻了。(三)您在招聘敌方武将时，军师会给出估计，此次能否成功，军师的能力越强，估计得越准。例如诸葛亮的估计几乎没错过。诀窍在于您不要在试图招聘而军师估计不成功时就不干了。你可以连续多次准备派人，当军师估计成功时，就派人去，就可能成功。当然，一定要派政治能力强的将领去招聘，如满宠的成功率就很高。(四)“强将握重兵”，一定要给强将配足兵力，切忌平均分配兵力，甚至可以把君主的兵力也加到强将身上。(五)“集中优势兵力打歼灭战”积累实力要有耐心。要考虑到敌方可能的增援，但敌方的太守或君主是不会出马增援的。诀窍就写这几条，当然有许多其他的，靠读者自己去摸索吧！

总之，《三国志Ⅲ》还是很可一玩的，不过一定要很有耐心。要想和《霸王的大陆》那样牢坐几个小时就大功告成，劝您趁早打消这个念头；而且切记要第一回玩就找到各种诀窍，否则，恐怕第二回上机百分之八十会知难而退。

行了，到此打住。最后，笔者要在这里“叫阵”。笔者最引为自豪的记录是：扮演刘备，从 189 年开始，上级水平，史实方式，到 199 年统一天下。哪位看官敢于出来应战？！

责任编辑：Daivd

紧急通缉令(临字 No.1)

“GAME BAR”原为小编评卡专栏，本着重在参与的原则，现对广大闯关族开放。凡对以下游戏节目的内容、画面、音乐、动作、人物、趣味性、独创性等某一方面，均可妄加评论，小放厥词。每个游戏评论限 150 字以内。

1、鸟人战队(FC)　2、三国志Ⅱ——霸王的大陆(FC)　3、龙虎之拳(MD)　4、NBA 篮球(MD)　5、忍者武雷传说(MD)　6、树帝战记(SFC)



魅力永存的新感觉RPG

龙之战士

文/David 索冰 图/张雷冬

提起CAPCOM，人们马上会想到街头霸王、想到快打旋风、圆桌武士等等著名的动作节目，这些打斗片的设计、制作水准之高举世公认。COPCOM不仅在ACT的制作方面无出其右，做出的RPG也令人叫绝，其中最经典、最出色的作品就是在93年推出的“龙之战士”。

龙之战士有着标准的RPG要素，而CAPCOM在典型的RPG基础上作了许多独特的设计，形成一个新颖别致的游戏系统。其主要特点如下：

一、多种个性特征的角色设定及不同人物在不同环境下的特殊适应性：

龙之战士的成员全部共有八位，作战人员上场四名，战斗结束后只有出阵的四人可以获得经验值。因此要经常更换队列中的人物以保证游戏均衡发展。

八位战士的本领和特性各异，游戏中顺利完成任务的关键就在于各种环境下选用不同的角色。比如在森林中行动需要用森林之子古利钦才

SFC 卡带	12M 容量
CAPCOM 出品	RPG 类型

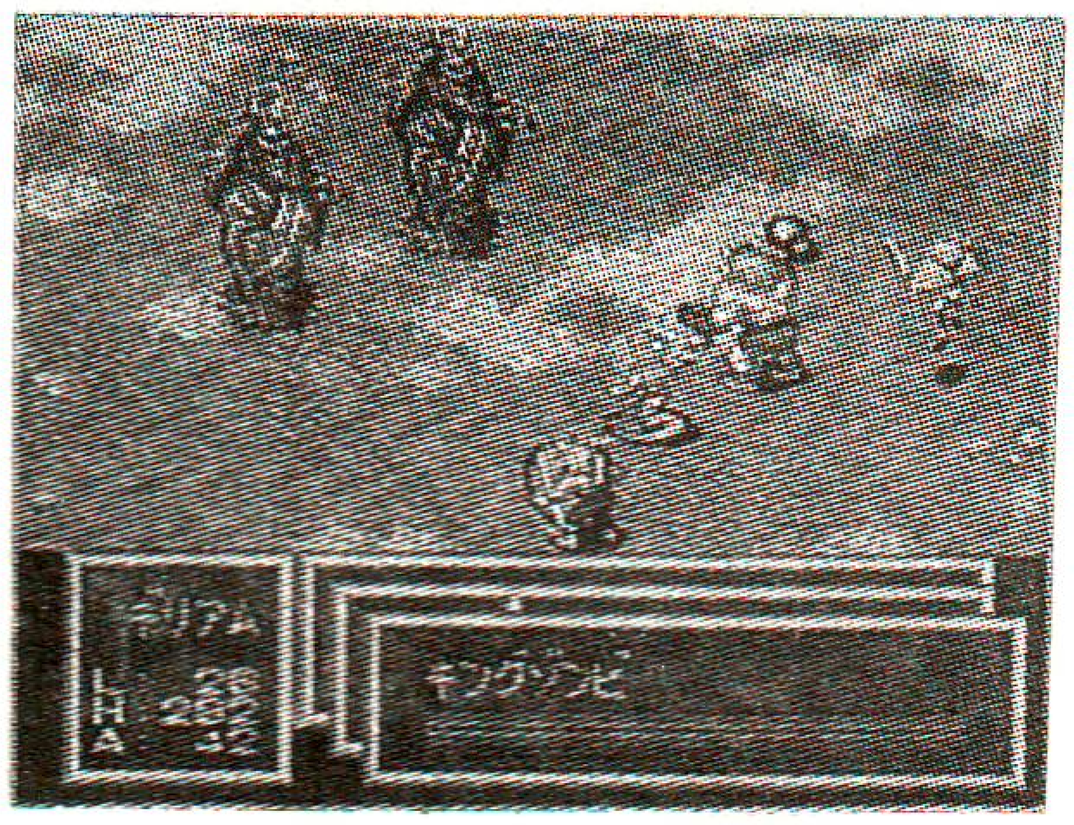
能自由往来，开关落锁非盗贼丹克不能为，更有一些场合只有女性才能通过……，凡此种种都需要玩者知人善任和灵活的战术安排才能达到最后目标。

二、角色变身（进化）及合体的设定：

当达到规定等级或完成某项特定任务，翼族的妮娜和海人族的曼尼洛就可以分别进化成飞鸟和大鱼，带着全体人员通过山川海洋，而且不会遇到战斗，十分便利。有的角色还具有合体能力，如盗贼丹克，与他人合体后可以力量倍增，战无不胜。

三、真实时间制的设定：

游戏采用真实时间制，随时间流逝天色和气氛都会发生变化。午后阳光普照；黄昏时晚霞会把景物染成红色；夜晚时到处漆黑一片，怪物随时会现身袭来，构造出阴森恐怖的氛



围。而故事中的许多任务能否完成，都跟时间的变化密切相关。

四、相互制约的攻击力和行动力

进入战斗画面时，敌友双方谁的行动力高，谁就可以首先进攻。行动力的高低受人物所持武器重量的影响，通常武器威力越大也就越重。即使手中的武器具有一击必杀的强大威力，但若重量太大时挥动速度会变慢，不等击出已经遭对方攻击。所以不一定装备厉害的武器在战斗中就绝对有利。所谓有一利必有一弊。

五、便利完善的商业系统：

游戏中的购物系统设定非常优

秀。在店中购买道具前可以用辅助购物指令来了解物品的作用、效能和使用次数，如果是军械还能知道适合谁装备。并且还有一项预算指令，显示卖旧买新的钱数，还能显示装备后能力值的变化幅度。

六、鲜明的人物性格与多流程的副情节设置：

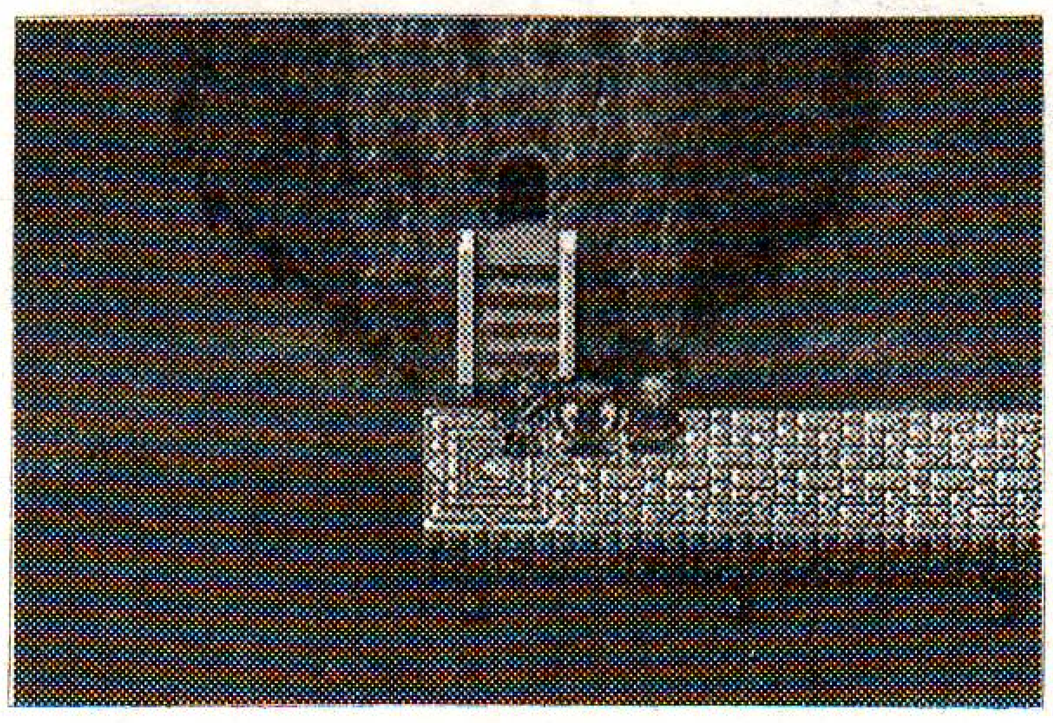
人物的个性会在对话中充分展现出来，并且主角以外的人物一个个也相当有个性。用不同的主角对话还会出现不同的有趣对白，有的对话充满了地方色采。也会碰到一些奇怪的人，比如有位老伯只与男性交谈。

这个游戏中设计了不少与剧情关系不大的分支情节，如果主角在旅途中多做善事、多帮助他人，也许会得到意外的收获。

七、叹为观止的战斗画面

本节目最大的特点和最具吸引力的地方就是充满动感的战斗画面。CAPCOM 以动作片制作出色而闻名，本作品虽是纯粹的 PRG 也不例外地有着丰富的打斗场面。战斗中不论主角或敌手都有各种各样的精彩动作，使用魔法时也会出现相当漂亮的景象。并且有些敌人也会用魔法火焰及雷电攻击，因此可以看到硝烟滚滚，火球横飞的战场，大大提高了临场感。

有了以上七项特点，相信任何一位 RPG 玩友都会对此游戏爱不释手。下面的文章将对游戏的战斗指令，还有八位主角的特征及他们在故事中登场成为伙伴的过程进行介绍。



阿龙：故事主角。白龙族的战士，也是龙族的最后继承人。他居住的白龙族村落，在故事一开始被黑龙族所烧毁。姐姐希拉在这场进攻中挺身而出与敌人作战，结果下落不明。为了寻找姐姐，同时也为了打倒黑龙族皇



帝占高，阿龙独自开始了漫长的旅程。

妮娜：飞翼国的公主。具有王族血统的她成长后会变成美丽的飞鸟。她对于古代的各种知识了解极多，特长是使用回复系的魔法。在故事中为了救治中毒父亲，赴魔法师居所想取得解毒药，结果不幸被俘，幸为流浪至此的阿龙所救。从此开始跟随阿龙



一起冒险。

古利钦：森林之子民，对狩猎非常热爱，精于弓箭到能够百步穿杨的地步。战斗时勇敢无畏而且具有冷静的头脑。阿龙和妮娜在黑龙族基地中误入陷井，这时古利钦出现救了他们并且加入阿龙的行列。

丹克：从小是一名孤儿，被盗贼



村的居民抚养成人，因此精通所有盗窃技巧，不管多难偷的东西都无法对丹克造成阻碍。他的志趣是学习更深入的盗技。因此在墓穴中遇到阿龙并得到其帮助获取《大盗贼秘传书》后，出于感激加入队伍。



曼尼洛：海人一族，他是世界上最会做生意的商人，由于住在海中，活动范围格外广阔，在以后的情节中能变身成鱼。他有时给人感觉十分市侩，唯利是图，甚至会把道具卖给同伴。但其实也是位优秀的勇者，还具有破坏封印的能力。天生就是个商人的曼尼洛为了让阿龙购买高价的物品而与之同行，最后为了借钱和阿龙结成朋友。



比路达：具备优秀技术能力的战士，有着压倒性的攻击力，在全部人物当中是最强的，还有着制造武器与防具的能力。虽然高大威猛心地却非常善良，是队伍中不可缺少的一员。他初露面时是身负重伤，生命垂危的濒死者，阿龙为了救他与死神进行战斗，众人成功地将死神击退后比路达就会苏醒，成为新的伙伴。

蒂丝：相貌美艳的魔法师，她是



一位古代的精灵，长年以来在遗迹中处于休眠状态。阿龙到达海底城时那里正受到黑龙族舰队的威胁而濒于毁灭边缘，只有借助蒂丝的魔法才可与黑龙族舰队一战。因此阿龙等人进入遗迹内部，打败守护精灵后唤醒了沉睡中的蒂丝使她成为第七名伙伴。蒂丝本来拥有超强的魔法，但长眠后有些已经忘记了，必须得到经验值使水平上升才能记起来。

莫古：在地下生长的地底族战士，责任感很强的人。他也是反抗黑龙族的一名勇士，但不幸中了魔法被放逐到梦之世界。在他妹妹央求下，阿龙进入梦的世界消灭了梦中怪物救出莫古，并吸收他成为队伍成员。莫古身材矮小，却可以装备许多超重



量的武器，因此攻击力和防御力都能升到很高数值。



以上就是龙之战士的基本角色、指令和情节介绍。本文对于玩过这个游戏的读者应该会带来一些回味，对于没接触过它的朋友也许能起到引荐的作用。总之可以毫不夸张地说：龙之战士确实是一部体现 CAPCOM 创作实力的 RPG 不朽精品！

（责任编辑： KEN・S）



更强 更威 更火



格斗三人组Ⅲ

机种	MD	类型	ACT
容量	24M	厂商	SEGA

长久以来，格斗三人组系列着它独特的世界观，优雅脱俗的音乐和自由度高的动作，获得世嘉用户的热烈欢迎。转瞬之间，第三集又已推出。新敌人拍挡纷纷粉墨登场。从前的人物雄风不减，更威更猛了。大约是容量增大的关系吧，图象更为逼真更为传神，单按人物的描绘已非比寻常，就连人物的表情也清晰可见，栩栩如生。背景的变化则是多姿多彩，令人应接不暇。

这一集的故事情节是：自从艾力克等人消灭了无恶不作的X先生后，社会重又恢复了和平，可是好景不长，某一黑社会组织阴谋策划了一起历史性的大惨案。上集主人公艾力克、布丽和沙米从逃出该组织的阿山口中获知此事，遂拉他作搭挡，誓灭此组织。艾力克、布丽和沙米的本领绝招更加厉害了，新入伙的阿山原本是一个研究员，他的特点是拳击的范围很广，而且还能把所有武器作能量弹进行攻击。

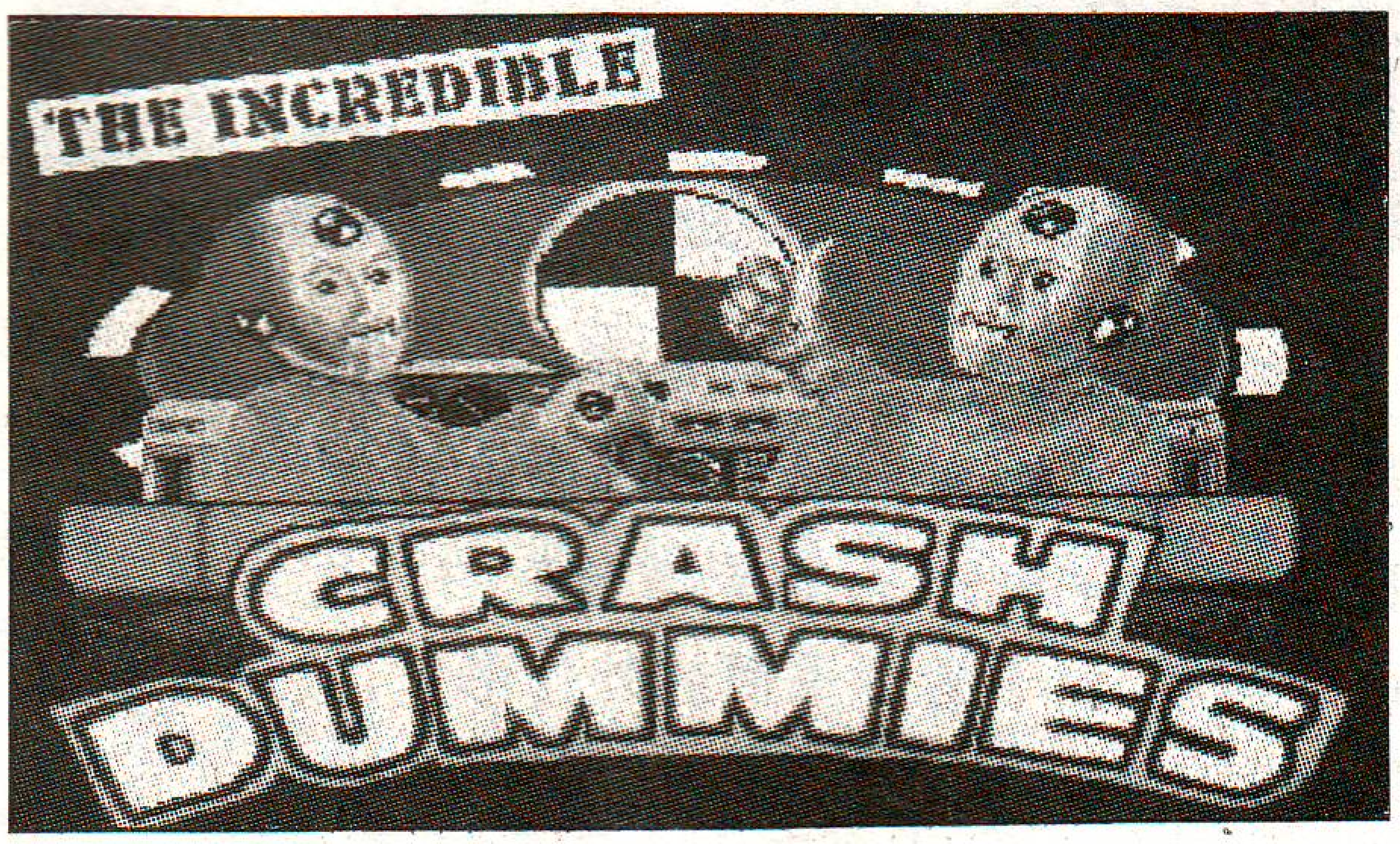
上集系列Ⅱ中的两种必杀技，真是出神入化，叹为观止。在这一集里，增添了新的必杀技及劲冲技，叫人耳目一新。在Ⅱ集中删除了的协力技又重放光彩，人物搭配不同，协力技不同，并非只有一种。此外，捡起武器可使出非同一般的必杀技。

在这集里，过去的敌人将大举登场。这集克服了以往打斗戏先铲除小卒然后战首脑的旧框框，每一时刻都要全力以赴马虎不得。高潮迭起，毫无冷场之感。

这集的故事内容并不是单调乏味的平铺直叙，游戏中玩者的行动，直接影响后面的故事发展，这就是所谓的多元结局制。这样，玩者可以体验到不同故事发展所带来的不同乐趣。

安全队长

机种	MD	类型	ACT
容量	8M	厂商	ACCLAIM



“安全队长”已在MEGA DRIVE上展开首次的冒险了。

游戏讲述的故事是创造“安全队长”的天才ZUB博士被自己创造的邪恶机械人JUNKMAN绑架。机械人绑架的目的是想找出T—100装甲部队的设计秘密，只有“安全队长”才能拯救博士。

游戏中人物的动作不断改变，相当灵活能把自己分为数个部分来避开敌人，能缩短并滚动来避开敌人的进攻。游戏舞台多姿多彩，包括废车场，机械人工厂等。

ACCLAIM公司把幽默带进游戏，坏蛋们会哈哈大笑，而“安全队长”被击中便会失去肢体，直到剩下一个弹跳的身躯。再被击中的话，就会丢去一命。如果你幸运地找到螺丝钉，就可回复肢体。

除了跳起和蹲下之外，“安全队长”的唯一防卫就是以活动扳手掷向敌人。游戏的每一幕都没有时限，没有CONTINUE的设定。所以无论你在何处终止游戏，都得从头开始。



灵界侦探变成了格斗家

幽游白书外传

机种	MD	类型	ETG
容量	16M	厂商	SEGA

四位灵界战士，各自发生了不同的单元故事，这些零散的片段构成了“幽游白书外传”。你选出自己喜欢的主角后，就能与他们一起进入属于自己的故事。由于游戏采用的外传形式，故更有新鲜感而又不破坏原作气氛。这实在是“幽游白书”迷们不可或缺的必备品。这就让它领我们走到“幽游白书”的新世界吧！

浦饭幽助　再过两天就要举行武术会了，幽助正焦虑着如何使自己变得更强。一位神秘的相命先生出现在他眼前，面授机宜，使他克服了恐惧心理，并使力量提高至极限……

桑原和真　约了隔邻中学学生打架的桑原向着约定的公园出发，谁知在那里不但没见到自己的朋友，连敌人的影子也未见一个。回到学校后，他发现一向是坏份子的朋友们都变乖了，到底发生了什么事？

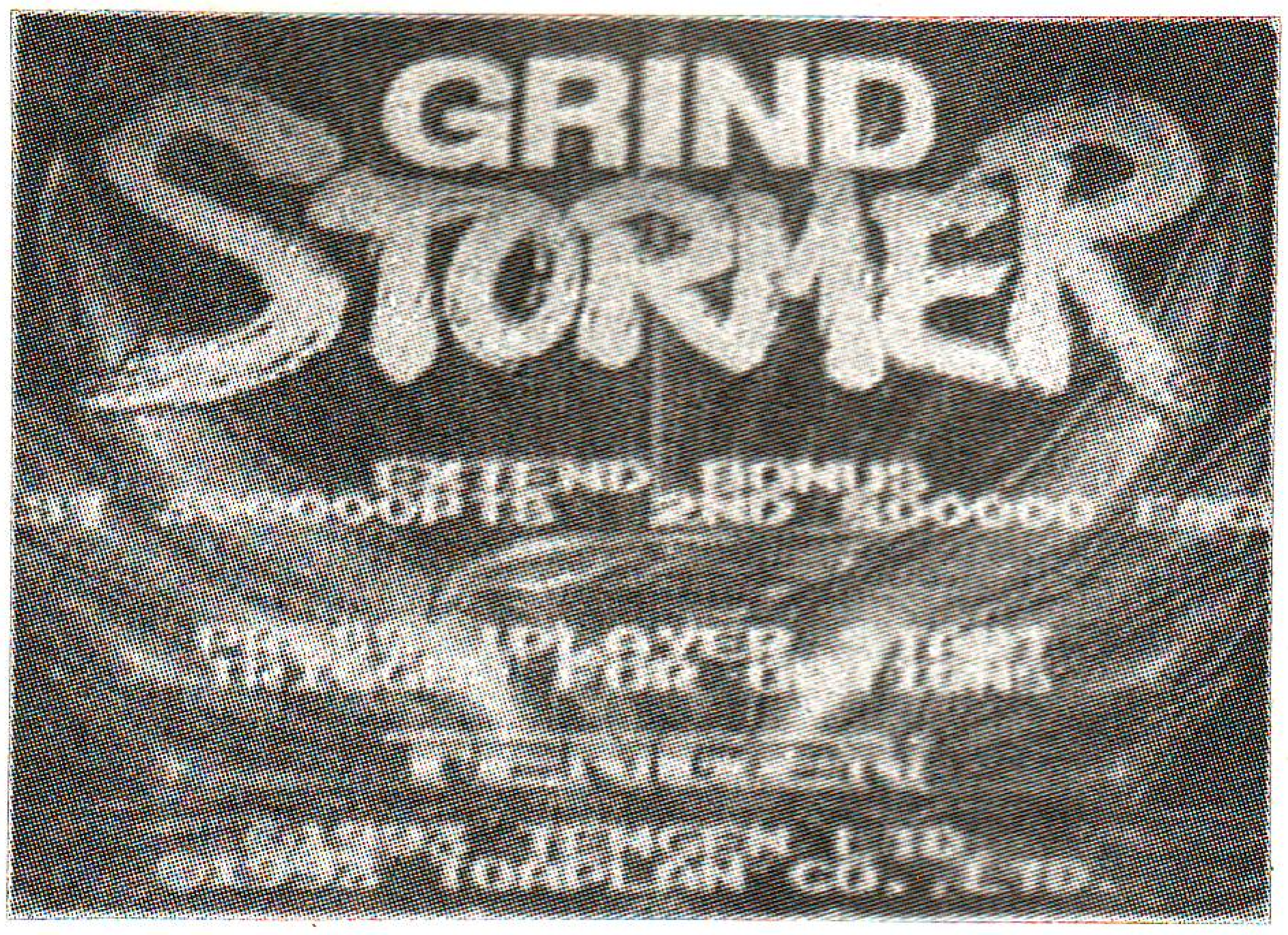
藏马　本来是为了调查神秘妖气的藏马，却在公园遇到了自己的母亲。刚从医院出来的母亲，因为心情好，所以到外面走一走。但是藏马突然间感受到了妖魔的气息，孝顺的他十分担心母亲。

飞影　飞影在闲逛时，听到了一个有关名叫“金”的男人的传闻，这个男人的心脏已经停止，但突然又回到这世上……飞影听后，邪眼中闪出锐利的光芒。

在冒险途中的战斗，以动作为主，你如果能适当地使用按钮组合，主角就能使出多种技术。游戏的难度比超任的低得多，如果你不太擅长格斗的话，请先玩此游戏。

碎烈暴风

机种	MD	类型	SHT
容量	8M	厂商	TENGEN

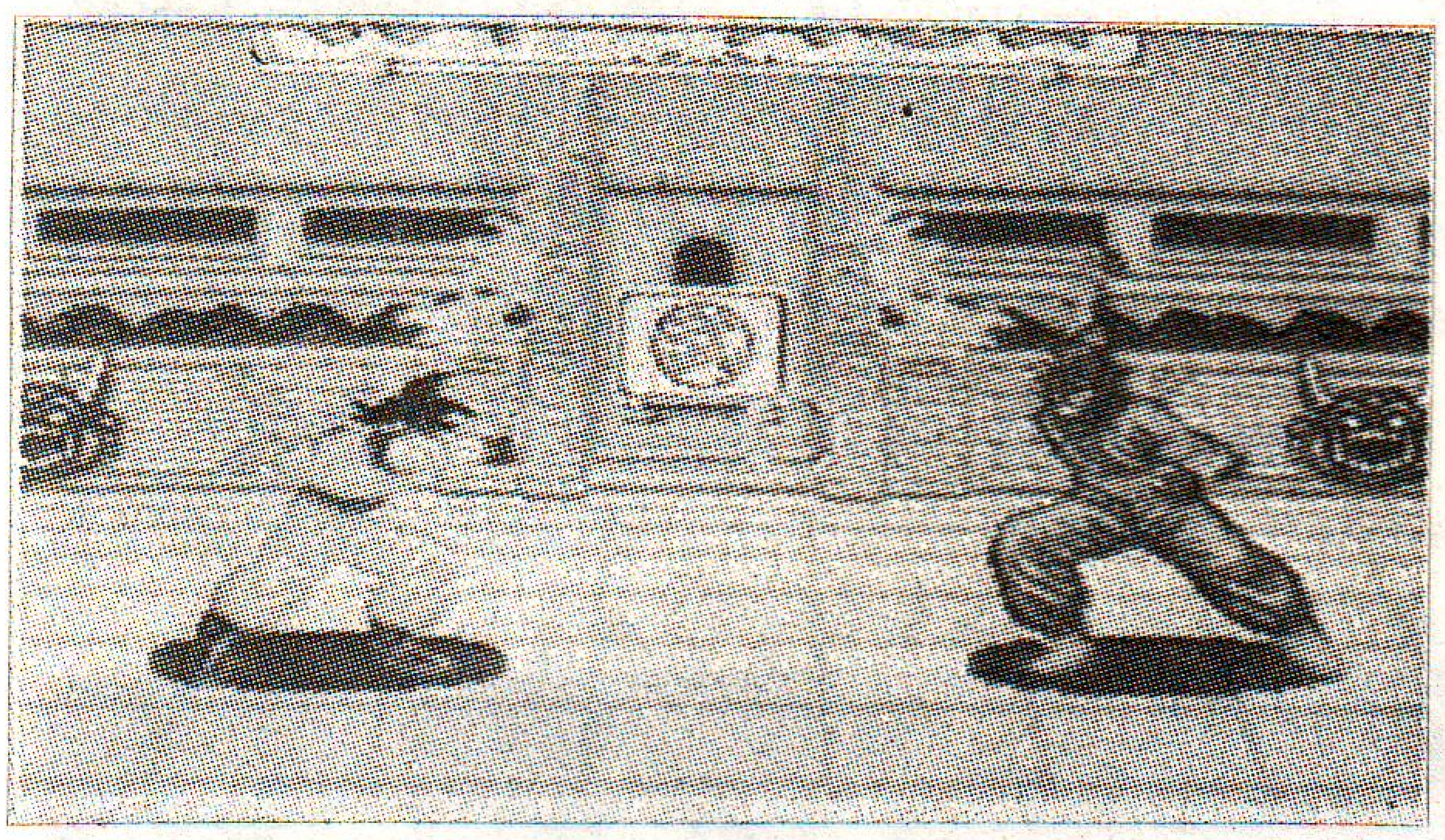


“碎烈暴风”决定要在MD上推出了，它是从街机版超硬派射击“V5”移植过来的。游戏基本上没有多大变化，变的只是游戏名称和强化的程度。这游戏是TENGEN公司所出版的射击游戏的第二作。这次在平面设计以及其他方面均比前作有显著进步。玩友们大可放心，这游戏绝对有一玩的价值。在程序设计上，TENGEN公司也把他们大部份的高端技术导入了进来，庞大的敌机也活动自如，可见在制作上下了不少功夫。在街机版里，主角要集齐不同的武器套装，然后由玩者自由选择使用。而这个MD版就简单得多，主角取得哪种武器，就直接用它来对付敌人。游戏的难易度虽可选择，但也要有一定的技术和全心全意才能取得好成绩！

这个游戏的面世，是否就能复活飞机射击游戏的黄金时代呢，那就让我们拭目以待吧！

龙珠Z——超武斗传

机种	SFC	类型	ACT
容量	16M	厂商	BANDAI

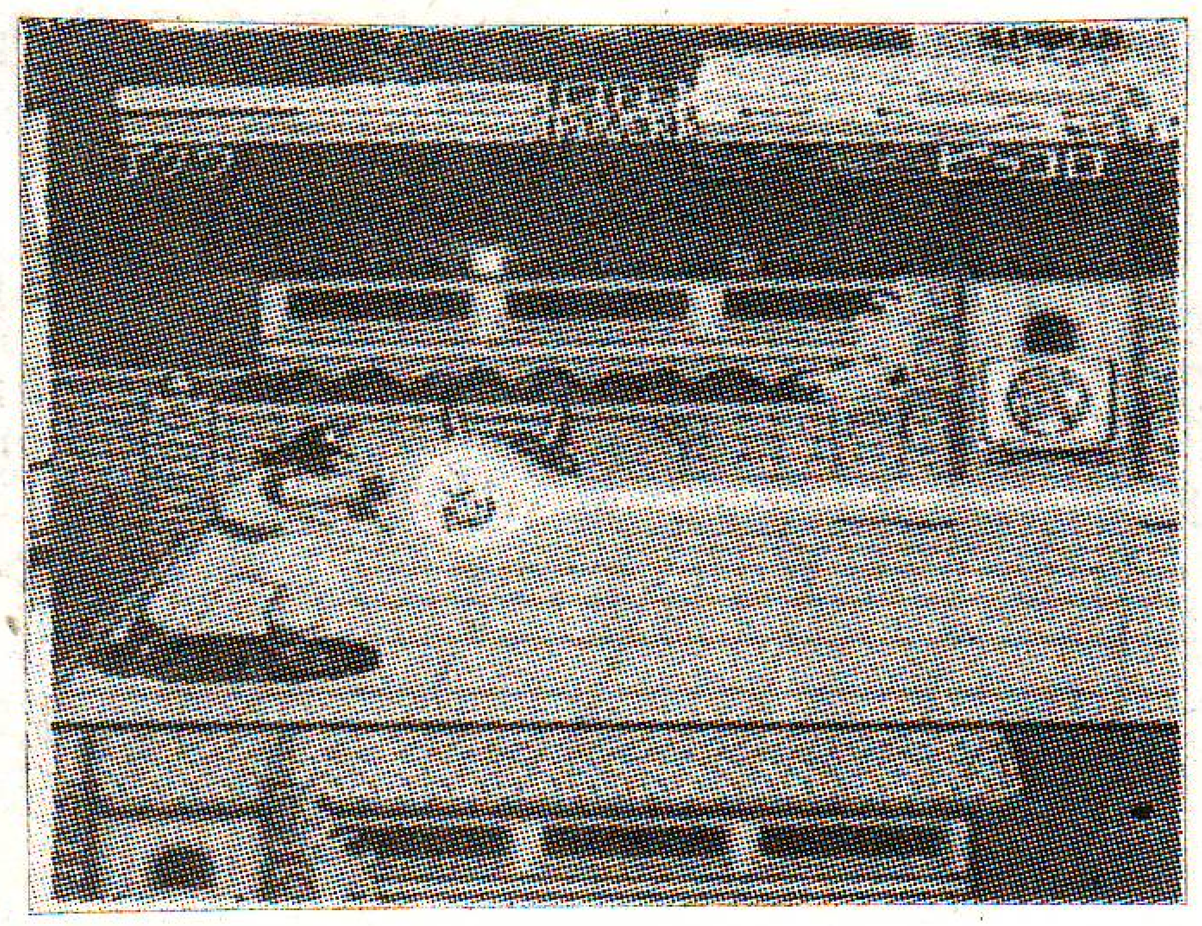


龙珠 Z——超武斗传，不同于以往的卡片式作战的战斗 RPG 形式，而是一个纯格斗动作游戏。它表现了悟空等人的精彩格斗动作。在原作中和动画片中描述过的激烈必杀技也在这里 逼真地再现了出来。配音由动画片的配音演员担当，充满强烈的动画片临场感觉。

在超武斗传中，角色共十三人，以悟空为首的贝吉塔、弗利萨、沙鲁等深受欢迎的人物纷纷登场，阵容声势浩大，游戏采用了从决战大魔王的“天下第一武斗会”到“新武斗会”中的情节。

“超武斗传”共设有三种游戏形式，一种是操纵悟空作战的“故事形式”，一种是自选角色挑战宇宙霸权的“淘汰形式”，还有一种是自选角色对战的“VS 形式”。在格斗中，任何角色的生命值用尽表示输，使用超强力的必杀技会减少生命值，能量值超高时，可使用的技术就越多，技术的威力也越大，而每次攻击都会使能量上升。

在“超武斗传”中，采用了独特的“双重屏幕”战斗画面，地对地的战场最大可分成 8 部分，地对空的战场则可分为 16 部分。这样，战场显得自由广阔。另外，当两位角色相对的距离较远时，画面则分割成两部分，同时将它们表现出来。由于导入了这种系统，使格斗场面能在广阔的战场



中进行。

在“超武斗传”出场的角色中，除了基本的拳击技巧上中下三种和三种踢腿技巧(跳跃踢、回旋踢和空中踢)外，还拥有几种必杀技。(图 2)在“故事形式”中，悟空每前进一版，就会有一种新的技术，斗志更加顽强，这些攻击技巧是以逼真的动画形式表现的。而且，使用必杀技时，会以电视动画片配音员的声音，叫出这种必杀技的名字。另外，悟空和贝吉塔等赛亚人，当积累经验后，可变身成为超级赛亚人。沙鲁则有初期形态和最终形态两个成长级，这些都是忠实地再现了原作的精神。

《斗士的历程》(街机)

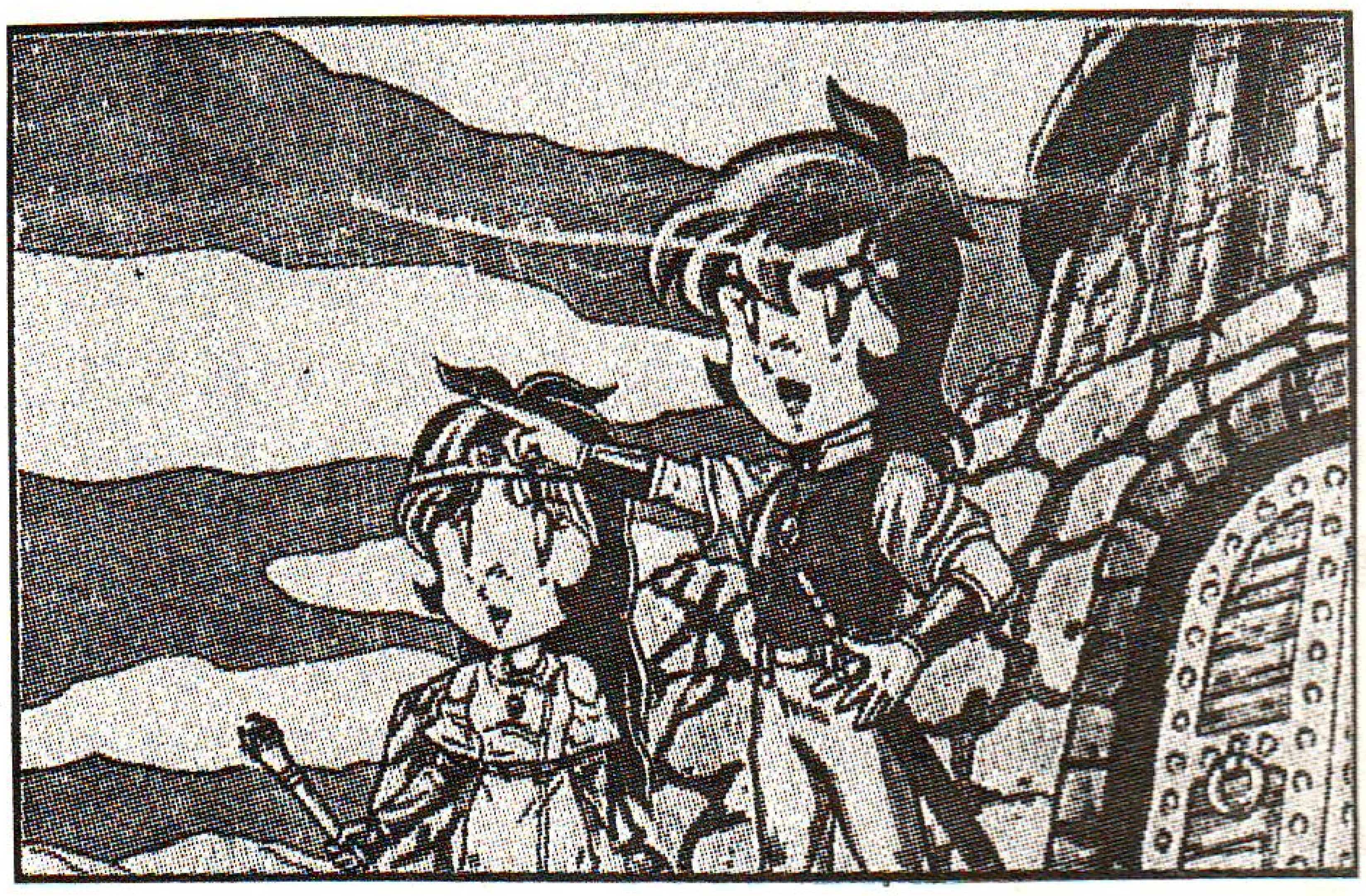
来自全世界的高手云集于此，操纵从中选拔出的斗士在街头巷尾展开激战的对战型动作类游戏。游戏者将从可能操作的 9 名斗士中选出 1 人，和另外 8 人展开“世界特别格斗大战”，如果 3 局 2 胜的话就过关，在一一击倒对手后，最后的目的是与“传说的武士”大决战，究竟谁是最后的胜利者呢？

展开空前大决战的这一游戏，每名选手都是很有个性的，有的是为了奖金而战，有的是为了荣誉而参加这一年一度的比武大赛。每个人物又各怀绝技，同时也有各自的弱点，因为采用了新的方法，这一紧张激烈的战斗又增加了真实感。

《SD 街头快打》(FC)

去年六月发售的《街头快打》是任天堂用户期待已久的动作游戏。它将原《SD 街头快打》进行了卡通变形。那些认为“没有超任机就不能玩动作游戏”的人这次也可以在任天堂机上享受内容较深的格斗游戏了。

将要登场的是人们熟悉的盖依、科迪和哈格三人。游戏的目的是巧秒地操纵这三个性格各异的人物从“MAD GEAR”手中救出捷西卡。强劲的拳打、脚踢都有独特的变化，紧张中富有乐趣。此外，打倒敌人积累经验使游戏者水平升级。同时，加入了体力数值上升，武功威力增加的新系统。



蓝水晶棒

机种　SFC　　类型　ARPG
容量　16M

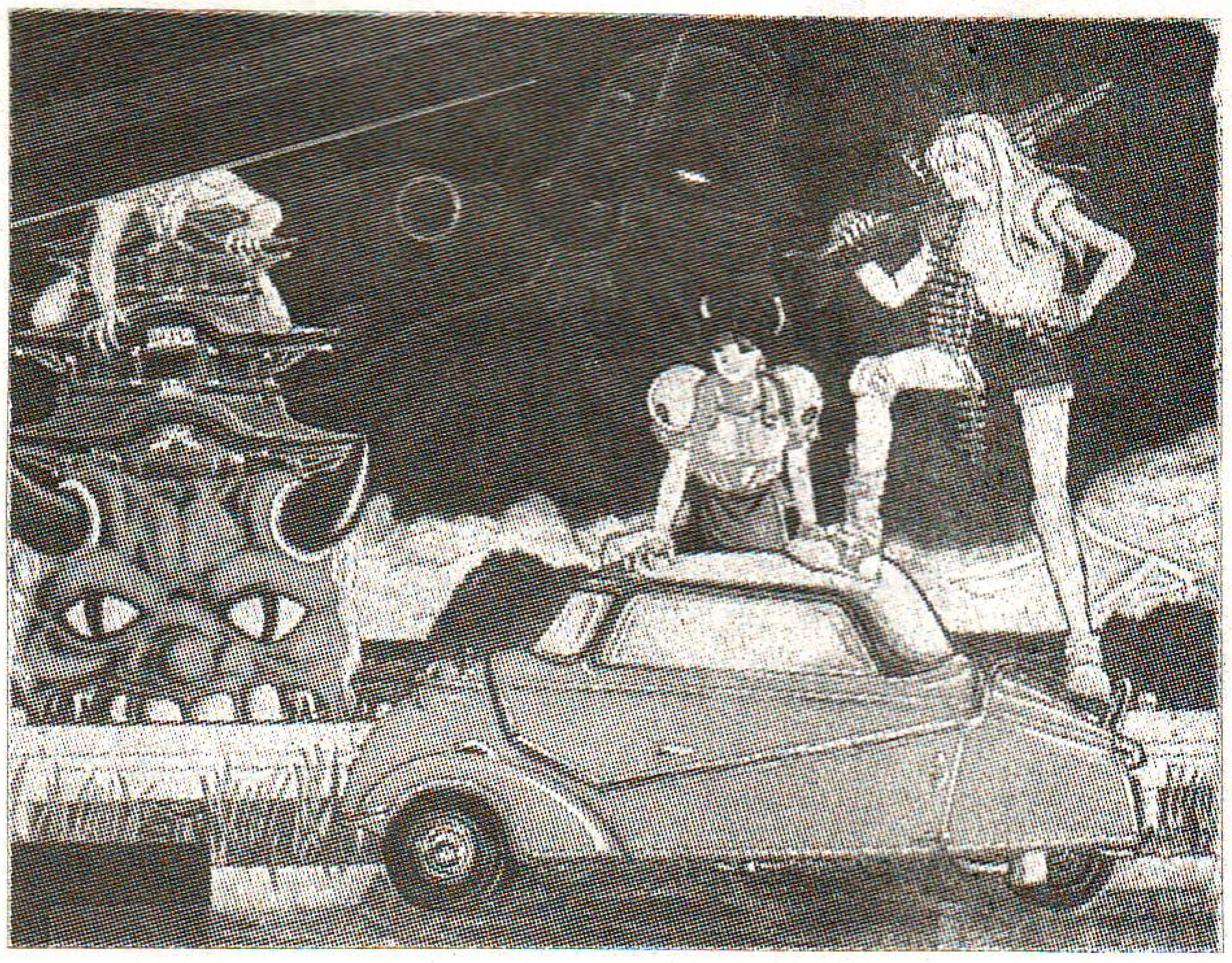
在动作RPG游戏当中，“多鲁亚加塔”系列可称得上始祖了。”蓝水晶棒”是这一系列的第四集，和前作相比，这一游戏的系统有180度的改变。

游戏的故事大致是，在天界之中，存在着一个由蓝水晶棒力量守卫的国家。但复活过来的恶魔多鲁亚加抢走了这支蓝水晶棒。正义女巫佳绮知道此事后想取回水晶棒，被多鲁亚加发现并将她变成了化石。这时受了伤的基路得到一神秘男子的救助，并得到了一种神秘力量。发誓要打倒多鲁加亚，救出佳绮，夺回蓝水晶棒。

游戏的一切移动采用3D进行。游戏全以主角基路作为第一身，即你所看到的就是主角所看到的东西，而且画面全是以3D形式进行。某些电玩迷可能对3D形式有困惑，但请放心，这游戏加设了周到的功能。只需利用一个按钮，玩者就可知道能前进的方向、名称，现在的位置及详细状况等。所以就算不小心迷了路以致不能返回原地，也不用提心。只要查出所走错的地方，就可以继续前进而展开一个新的旅程及故事。

游戏随故事发展而有不同的对话。游戏的目的是要玩者将蓝水晶棒取回并送到天界去。旅途中你可做任何喜欢的事，如出席在城镇举行的武道馆比赛，或直接向目的地进发。然而“蓝水晶棒”游戏中设有一个平时看不到的量度计，它的数值会随你的行动而变化。当然变化的大小在于你作出什么行动，就算你只是与人对话也会有所变化。因此玩者不同，发展出来的故事也是不同的。

火爆激烈、烽烟四起的射击游戏



大吟酿

机种　MEGA－CD
类型　SHT　　容量　8M

大凡续集，多是狗尾续貂，很少青出于蓝而胜于蓝者。《大吟酿》却是这很少中的一个。精彩刺激绝不逊色于上集，直让你玩个痛快无比。

向邪教挑战

鬼哭教教主基高，为称霸日本制作了一部鬼哭战车。可是，要操纵这部战车，必须用大鸟居曼玲的人头作祭，于是，基高想千方设百计，用尽一切手段，务求取得曼玲的首级，勇敢正义的曼玲毫不畏惧，伙同知已兼拍挡羽田玛利亚与基高展开了连场惊险的战斗。

滑稽的人物

要说这游戏吸引人之处，就不能不说那些滑稽可笑的人物和别树一格的舞台设计。在各幕中插入的视觉画面里，这些有趣的人物会做些诙谐的动作，说些幽默惹笑的对白，令人捧腹大笑，忍俊不止。

情节展开和分数攻击

游戏除了按故事情节展开外，另设一个分数攻击。在每关第二幕中，你要在限定的时间内进行挑战，看自己能打出多少点数。若能准确预测敌人出现的位置和掌握特殊武器的使用位置，就无往而不利了。

射击模式与探针模式

攻击时，游戏采用射击和探针两种模式。在射击模式里，可向单方向，双方向和八方向发射炮弹。当发射称“探针”的特殊武器时，就会出现追踪导向，旋转滚动和负极等探针模式。当你的能力提升后它会独立，并发射炮弹。通过Option Mode可以设定射击方向和移动力。

超级特殊武器

游戏中的超级武器够威够力。链锯光束向上下延伸攻击；新雷电横扫喽啰小卒；极粗激光向前发射；超级炸弹从旋转于主角周围的轰炸机发出，给敌以重创。这些特殊武器虽没有弹数的限制，但会消耗主角能量。使用次数越少，过关时的奖分就越多。

正负宝物

当你放出武器击中飞来的东西时，宝物就会出现在画面上。与众不同的是，中首脑身上的东西能降低你的力量，若将它取来，会造成不利。

厉害非凡的敌手

游戏中每一名敌人的外形都古怪得可以，但给人的印象似乎并不可怕，相反甚至可爱，谨防冒牌的曼玲以假乱真。别看它们其貌不扬，实力却非同小可，绝不可以掉以轻心。尤其是首脑，手段之毒辣、威力之厉害，出人意料。并且每当他们受到损伤后，就立即变形作出种种不同的形式向你攻击。



森林大战 Ⅱ

机种	SFC	类型	RPG
容量	12M	厂商	PONYCANYON

古代魔法之谜

古代魔法“阿提斯摩”，是一种可以排山倒海、在一瞬间毁灭城市的恐怖魔法。不过，但若用于正途，则可以治病救人，给沙漠带来水源。

主角BOY等人的使命，就是保护那魔法，不受森林中邪恶组织利用。

本领各异的新盟友

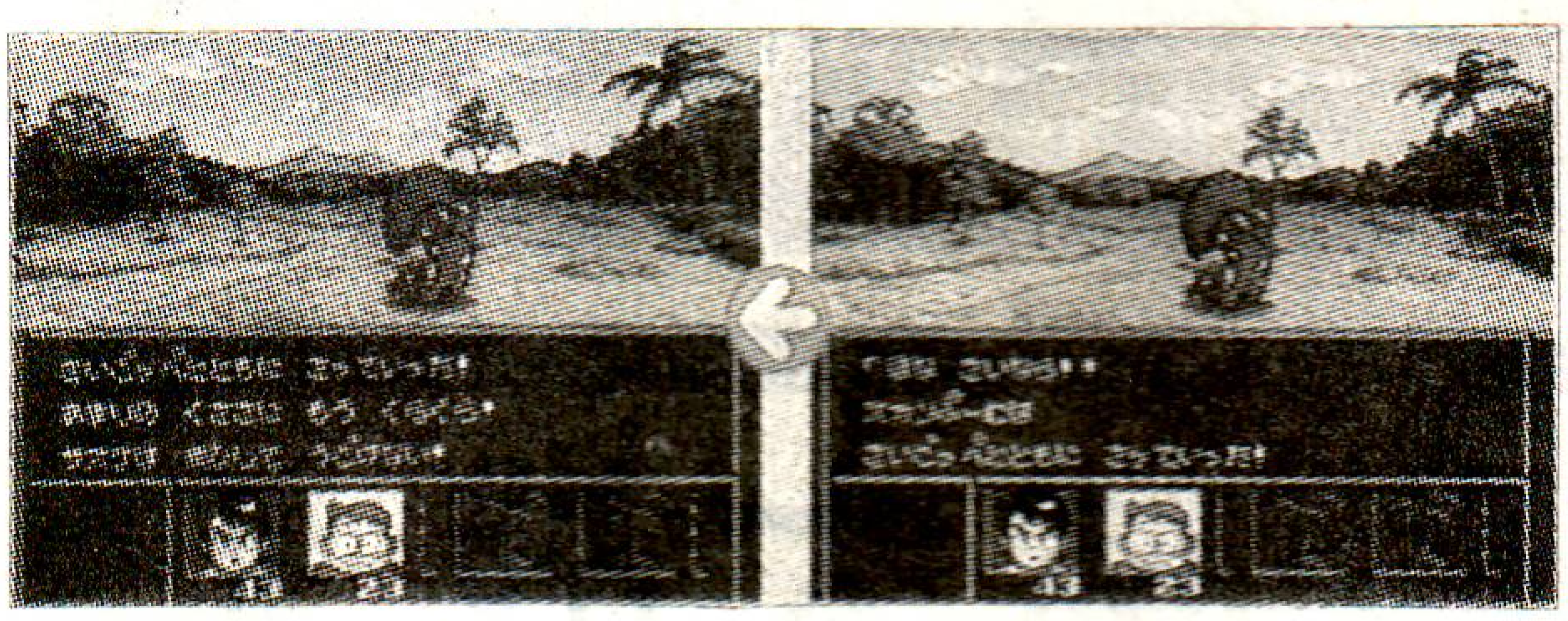
四位半自动化的新盟友配角具有其他人没有的独特的能力。给他们的战斗命令一般都是半自动化的“拜托”。

以敏捷的行动进行抢夺的里安。为参加森林锦标赛而修行的武术家，但其行径不过是赤裸裸的盗贼行为，特异的体质使他的性格和外貌在黑暗中会超变化，他具有一个特殊指令——盗取，能盗取对手怀里的道具。

以强大身体保护盟友莱昂。在前作中作为GOTH团的部下是以敌人的姿态出现的、但这一次却是主角们的可靠的同伙。是身强体壮力可拨山的英雄，他拥有一个特殊指令——保护，能保护同伴中的一人代之接受攻击。身背七件工具汤玛

斯。身体瘦弱的都市少年，很崇拜 BOY 而结伴同行。在巨大的背囊内藏有各种机械，担当替同伴回复和防御的责任。拥有一个特殊指令——机械。使用机械可回复 HP 值。

能使用特殊魔法玛灵。企鹅国王子，也是一位优秀的魔法使者，MIO 能使的魔法大致上都会使用，此外也可使用一些独有的魔法，是四位新盟友中最后遇上的一位。拥有一个特殊指令——魔法。



简易灵活的游戏系统

精美细致的画面

游戏的画面至善至美。森林，山岳，海洋等各方面都描绘得极其细致。战斗中的背景也漂亮非常，甚至连主人公面部表情的细微变化也刻划得纤细之极，宛如一幅幅精美的工笔画。

便易的游戏系统

游戏系统和前作相比，进行了多种改良，显得简易灵活，它节省了 RPG 进行时的多余程序。手柄上的按钮可随意设定。因而游戏起来更加方便。

颇具特色的移动方法

游戏和移动特色是将前作的“TEN 之笛”改良成“KEN 之笛”，用此笛可以呼唤大鹫 KEN，前往以前到过的城镇及村庄或地图上任何一处曾有记忆的地方。当然也有其他交通工具。

仿真的昼夜时间制

游戏的景物会随时间的流逝而发生早晚变化。在地图上即使不移动，过了一定时间便会变成白昼或夜晚。此外，在床上休息要半日，白天休息醒来是黑夜，反之亦然。

改良的超级市场

RPG 中必有的装备及购物形式也作了改良，店中的售物品，可在购买前了解其效果，功能和使用次数。如果是武器还能事先知道适合谁使用等。

焕然一新的战斗。

与前作相比画面上最显著不同的是战斗画面。前作中只显示敌人、命令及讯息，而这次在敌人后加上背景画面，下面显示主角因状态不同而起变化的面部表情。此外，特殊攻击及魔法以动态表现，使战斗时的临场感及迫力大大提高了。

节外生枝的副情节

在游戏里有不少与故事发展没有关系的副情节。等待着主角的参与和挑战。

森林铁道

森林铁道的建设因资金问题而中断，只要主角们在某处的铁道事务所捐款资助，铁道路线就会相应地延长一段。

拍卖

在拍卖村内定期举行拍卖活动。这是一个找到珍品的机会，幸运的话可以购得贵重的道具，当然也要付出一定的金额。

锦标赛

森林内举行的传统武士道大会。主角们也可以参加，但必须暂时以个人名义参加，争取优胜奖金 5000。

此外还有拜访占卜巫婆和在蛇王岛上植林等活动。

责任编辑：Daivd

广而告之

《电子游戏软件》为全国独家电子游戏娱乐刊物。集知识趣味于一身，内容丰富，印制精美，拥有大量读者，覆盖全国各省市。试刊两期，发行逾十万。

本刊年内为双月刊，95 年改为月刊，彩印封三封底及内文将开辟广告专页。我们本着既对得起用户厚望，也对得起自己的良心，制作必精湛，刊载必及时，价格要合理的原则，竭诚为用户服务。欢迎各地用户与本刊接洽，少花钱，多办事良机莫失，合作一次，会成永久搭挡。

本刊地址：北京德外黄寺大街甲 24 号
《电子游戏软件》编辑部　　邮编：100011
电话：(01)205.0093　　联系人：孙先生

乱马 1/2 之爆烈乱斗篇

机种	容量	公司	类型
SFC	12M	NCS	对战 ACT

文/索冰　　摄影/曹安固

喜欢看卡通和漫画的朋友们相信都不会对高桥留美子的《乱马 1/2》感到陌生，这部疯狂搞笑的作品从初次露面就掀起了一股乱马风潮，至今不息。

在电子游戏领域，乱马也同样是一位炙手可热的人物。当然得承认是拜原著的强大影响力之赐，但也是由于乱马系列的游戏制作水准不俗，才能使得游戏节目得到众多方面的好评。

乱马的游戏可真是出了不少：PC－SCD 的“打倒元祖：无差别格斗篇”，世嘉 MEGA－CD 的“白兰爱歌”，还有超任 SFC 的 RPG“朱猫团秘宝篇”及动作节目“町内激斗篇”等。本文要介绍的是超任继“町内激斗篇”后推出的另一乱马对战大作“爆烈乱斗篇”。

一提到对战动作节目，大家难免会想起“街霸”、“龙虎之拳”及“饿狼传说”中那种紧张气氛下进行的壮烈死斗场面，但这……似乎并不是《乱马 1/2》的风格。请乱马的崇拜者们放心，游戏完全按照原著的气氛设计，人物战斗时被击中或比赛结束时的所有动作、表情都设计得非常符合原作人物性格，而且处理得十分细致，人物配音也作得相当出色。所以，不管你在格斗中取胜或败北，那滑稽的场面和动作都足以让你笑个够！

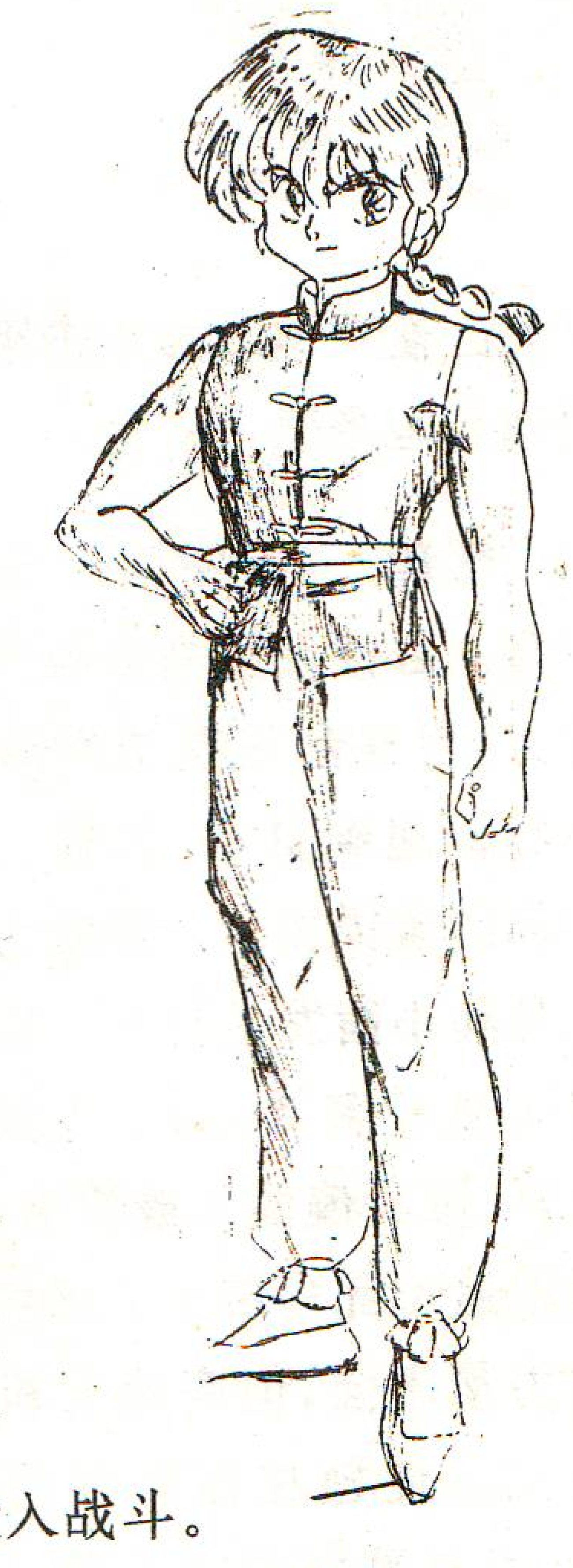
极其搞笑的气氛是《乱马 1/2》最大的特征，也是本节目和其它对战型动作节目的最显著区别。此外，“爆烈乱斗篇”在格斗操作方面也和其它对战节目有点不同。下面就对它的操作分移动系和攻击系两方面做一下介绍。

十字键的下方是下蹲、前方是进逼、后方是后退或防御，L、R 键的作用也是防御，这些设定与其它对战节目没有什么不同。但在初期设定中按上方为无意义，把跳跃指令定在 X 键。这对于习惯了“街霸”类型跳跃方式的人可能会不太适应，但是乱马、珊璞等角色可以在跳到空中时做二段跳跃。这时用十字键作方向配合、用 X 键来控制跳跃，显然就方便得多。如果有的朋友实在不习惯，可以通过设定来做键位改动。

攻击的指令键是 Y 和 B，按 Y 键是轻击，按 B 键则是重击。每一个人物所练武术各异，轻击或重击时的拳脚分配也不一样。当然随对战双方距离不同或跳到空中的位置不同，攻击的方法、姿式也会产生变化。若按住十字键的下方或前方，同时按下重击指令，人物可以使出两种威力较大的攻击招数。当与对手很接近时按住十字键前方及出拳，就可使用投掷技。被投掷的人物若快速按键，有机会调整身形落地，可以把损伤减至最小，否则会受重伤。

对战节目不可缺少的是各种各样的必杀技。前作“町内激斗篇”中有一个按键专门负责必杀技指令，“爆烈乱斗篇”取消了这一设定。本篇中的必杀技更丰富更精彩，每个人持有两种以上必杀技。除了丝袜太郎(怪兽态)的飞翔冲击拳和穆斯的鹰爪破是在空中时键入“下(或斜下)＋重击”指令外，其余的绝招出法不外乎以下四种：1. 连打轻或重击键；2. 同时按下轻击和重击键；3. 按重拳蓄力(这时可用轻拳攻击及跳跃)，出招时按十字键前方然后马上松开重拳键；4. 另一种重拳蓄力，出招时按十字键下方(其余方法同 3)。

操作介绍完了，下面该进入重点的人物介绍部分，最后是游戏流程及模式的介绍。请接着看。



早乙女乱马：故事主角，武艺高强的男孩，无差别格斗流第三代传人。随父亲到中国青海咒泉乡修练武艺时不慎落进名为女溺泉的泉水，因此成为浇冷水变女孩、浇热水复原的变身体质。性格争强好胜，不肯承认自己喜欢小茜。拥有火中天津甘栗拳、滚翻突进、猛虎高飞车及飞龙升天破等多种强力必杀技。如选用女身的乱马，战斗时攻击力下降，但速度提高而且动作灵活，所以无论何时都是一个占优势的角色。在校长“只要打倒八名敌人就免除考试而且给你全优学分”的诱惑下投入战斗。

天道茜：从小被父亲天道早云(乱马父亲的师兄)许配

乱马。最初十分不满这种安排，但与乱马见面后虽然总是争吵却渐渐开始喜欢乱马。在厨艺方面，只会做令人吃后昏迷的食物。她爱好武道，身为女孩却拥有与乱马相等的攻击力。这样的女孩竟也有一大批追求者，甚至有人散布说“打败小茜即可同她交朋友”，因此常被男生围攻。但除了乱马，还没有男孩战胜过她。其必杀技升魔空破拳和疾风爆烈拳在所有人的绝技中也是数一数二的。得到校长许诺制订“禁止追逐小茜”的校规后，小茜开始按校长的命令向其他人挑战。





响良牙：乱马长期以来的头号对手，性格顽强。也受到咒泉诅咒会变成小黑猪P仔，因此有自卑感，喜欢小茜却不敢明言。此外他还有个最大弱点：是一个超级路痴，走到哪儿都会迷路。虽然如此，他的强大是无可否认的。必杀技有著名的狮子咆哮弹和爆碎点穴以及头带飞刀，实用和威力兼备。他随身带着一把伞，可用于防御，同时有伞刺这一招，使他可以大占便宜地增加攻击距离。熟练掌握各种技巧后，你会发现他是最强的角色。



珊瑛：来自中国女杰族村的少女。因被女乱马击败发誓杀掉对方，发现乱马是男性后又非他不嫁地追到日本，和曾祖母可伦一起经营猫饭店。经常为了争夺乱马和小茜发生打斗。她也是一位咒泉受害者，浇上冷水会变成小猫。乱马偏偏又最怕猫，这当然给她追求乱马带来了麻烦。珊瑛的力量不强，但高速度和二段跳的设定使她在强敌面前游刃有余，而且重打击时手持一双灯笼锤弥补了拳头攻击力的不足。必杀技是冲刺型的大锤突进破和对空型的龙牙烈升脚。



穆斯：为了追求珊瑛由中国远道追至日本的男孩。长发垂肩，摘下眼镜时显得很帅，但因为是超级近视，离了眼镜什么也看不见，所以只得经常戴着那副超深度的傻眼镜。穆斯虽然近视，却是一位暗器高手(不知怎么练成的)，谁也说不清他那潇洒的宽大长袍中隐藏着多少暗器。有时是短剑，有时是玩具猫，时而是便壶，时而又是大链球。防御对手攻击时甚至会拿出一只大铁锅！他也以乱马为对手进行修练，并且去了咒泉乡——可想而知这个大近视眼当然会掉进泉水，从此他能够变身成鸭子。他的必杀技包括空中下击的鹰爪破、近战的法宝百裂暗器及投掷道具的鸡蛋拳(鸡蛋里面装着炸药)。由于他的攻击方式花样百出，也许会有不少朋友愿意使用他作战。



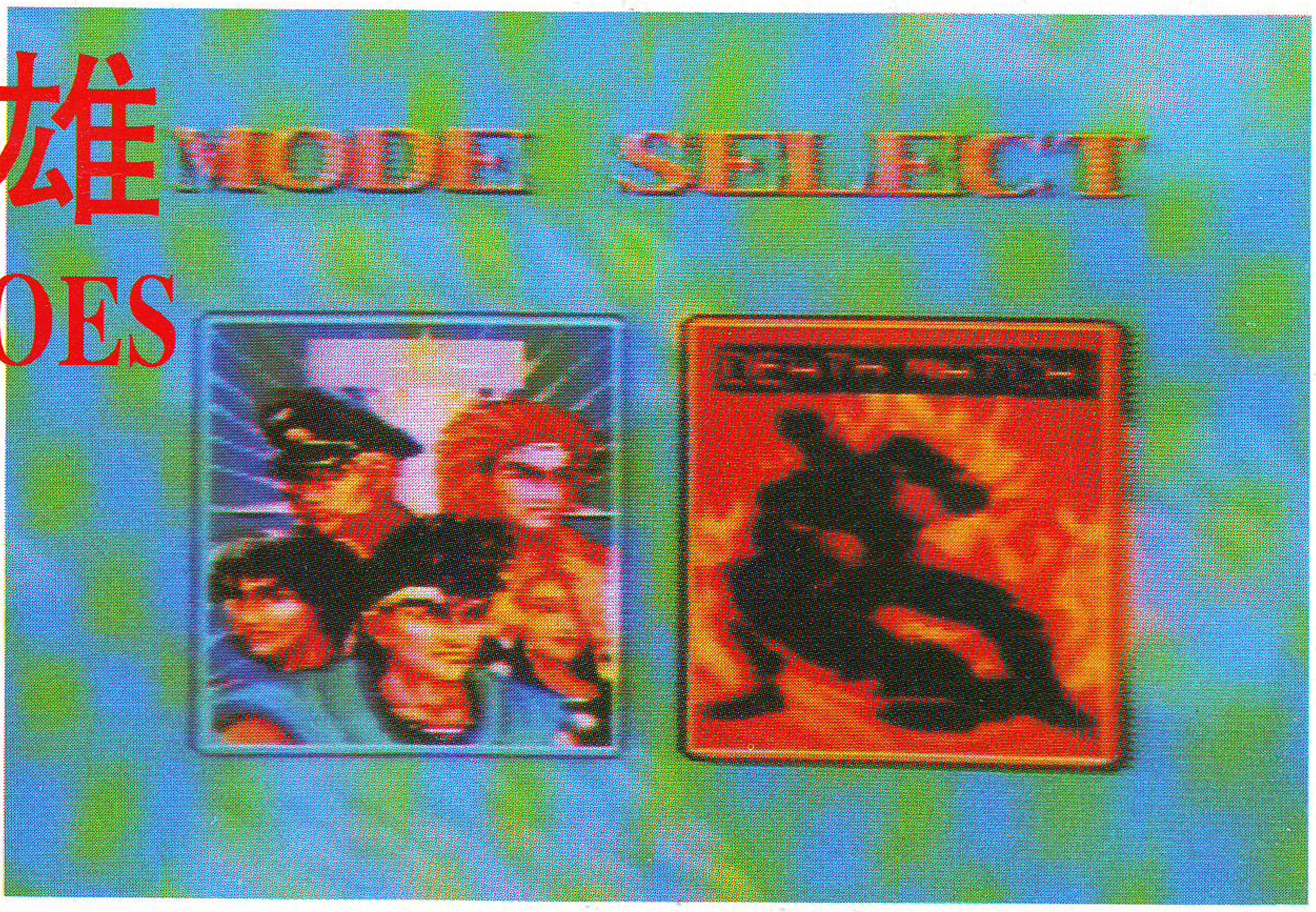
久远寺右京：乱马的另一位未婚妻，具有坚强刚毅的性格。有着一流的做煎饼技术，同时格斗素质也是优良等级。为了弥补作为女孩出拳力及腕力的不足，她在接触战中会使用背后的超级锅铲进攻，中远距离作战时能够使用锅铲手里剑或者掺了摔炮的面粉炸弹作投掷攻击。但沉重的锅铲使用时不够灵活，两种飞行道具又都不太容易控制，所以是一个不易掌握的角色。但由CPU操纵的右京由于不存在指令输入和时间计算错误问题，会给对手造成很大的威胁。



早乙女玄马：无差别格斗流第二代传人。乱马之父。带领乱马去中国修练时因不懂中文导游图误入咒泉，使乱马变成女身，自己也掉进另一处泉眼——熊猫溺泉，在本篇中就是以变身后的大熊猫姿态登场。因为熊猫不会说话，所以玄马以熊猫态出现时会举着写上字的木牌，战斗中他常常会拿这种木牌来打击对方。若自己被痛击也会举起牌子，上写“啊哟”表示很痛。持有全部人物必杀技中威力最强的百贯下落及另外两种秘技：熊猫百裂拳和父亲之怒气

历史上最强战士之称号究竟属谁？

世界英雄
WORLD HEROES



SFC 卡带　SUNSOFT 出品

16M 容量　ACT 类型

SNK 街机的拥护者一定玩过世界英雄这个节目，它与龙虎之拳、饿狼传说及武士之魂（侍魂）并列为该公司四大动作片王牌。由于设计出色，在超级任天堂也有移植版推出，本文图片即取自 SFC 版。

世界英雄是典型的对战游戏，其人物是通过时光机来自不同时代的八名强者，为争夺史上最强战士之荣誉而展开互斗。由于其生活环境、年代和所在国家不同及武技各异，比赛时的场面和打斗显得格外丰富多采。

游戏的必杀技设计是颇激动人心的，其中李小龙的百裂拳、珍妮的火炎飞鸟、可汗的蒙古爆击破、M. POWER 的旋风摔投……人类的潜能发挥到极致，恐怕这些英雄自己也使不出如此华丽的招数。若某一战士打败了所有对手，还会有意想不到的劲敌出现……打斗迷友们切勿错过这场超越时空的大战！

文/索冰　摄影/曹安固

本游戏有“普通场地”和布满机关陷井的“死亡擂台”两种擂台模式可选择，无疑为游戏增加了刺激性。



魔法家拉布丁张开一双魔法造出的巨手，是不是想以此吓住面前这位威猛的蒙古可汗？



女剑士珍妮的烈光斩是颇具气势的招数。

服部忍者的奥义龙卷破空拳，不知拳法家李小龙能否想出破解之法？





机械军人的臂中可以射出恐怖的火焰弹，若被它击中就会全身燃烧着倒下。



《电子游戏软件》杂志敬赠


戦士
FIRE





这种场面实在过于荒诞：赌王老K的帽子里会冒出来一只鹿头，而穆斯用一口大锅进行防御。



乱马(女)与玄马的战斗，看起来老爸玄马受创不轻。



五寸钉VS丝袜太郎?!当然只有向后方逃跑的份儿了。

(冲撞系)。在接触战的摔投方面占有绝对优势。缺点是移动速度缓慢,动作欠灵活(身躯太胖,情有可原)。

五寸钉光:在原著中最弱的角色竟也加入战斗。他是学校里被公认最懦弱、自私、阴险而又愚蠢的人物。对乱马又嫉妒又害怕,所以常常用稻草做成乱马的偶人然后把它钉在树上。作战时的主要武器是手中的木槌和钉子,但也会从不知何处弄出来一把大木锤砸向对手。必杀技是拿着一只巨大的草人抡动或将其掷向对方。他还有个值得一看的动作是在对手进攻时向后方鼠窜,同时用极可笑的姿式朝对手反踢。



赌王老K:相貌极富特征,脸形就是扑克牌的老K。原著中与五寸钉一样是不会武功的人物,自称赌遍天下。在幼稚园和小学领域没有人是他的对手。多年前被六七岁的乱马和右京联手击败,因此怀恨在心伺机报复。他的攻击全是借助赌搏道具来进行的,诸如扑克手里剑、巨大麻雀砖、骰子大炮等。当对手进攻时他会躲在一张超大纸牌后面,帽子里还不时出现一只鹿头攻击对方。所有这些道具都不知是从什么地方取出来的,这种战斗方式可以和穆斯媲美。他唯一的必杀技是发射一根麻将牌签。

丝袜太郎:有着悲剧性身世的美少年,容姿端丽,武艺超群。被泉水诅咒,浇冷水后会变成牛、鹤、野人、鳗鱼合体的怪物牛。人身的丝袜太郎造形十分完美,普通的拳脚由他使出来就会显得非常潇洒漂亮。他的必杀技包括华丽的裂袭上击拳和倒翻流星脚。怪兽态的丝袜太郎则与人形时风貌迥异,虽然招数不多却拥有压倒性的强悍力量,这时的一记普通重拳就已具备必杀技的破坏力。怪兽态时的必杀技是飞翔冲击拳和猛牛穿进,对这两招如果不注意防护恐怕没有人能吃得消。

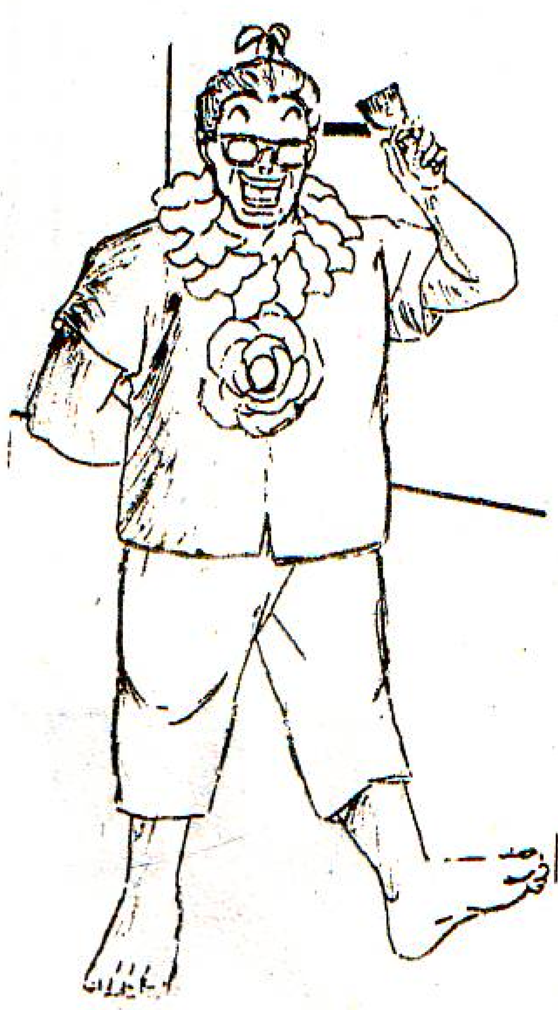




八宝齐:无差别格斗流元祖。虽然是个老头,却有着登场人物中最高的战斗力。性格怪异,喜欢用过去到处偷来的武术秘传书或者道场的招牌作烤白薯的燃料,并以戏弄他人为乐趣。他正是丝袜太郎悲剧的制造者。交战时由于他体形很小,常令对方攻击落空。他会使用八宝气功弹及八宝大华轮(类似于闪光雷的焰火)重创对手。是个难以应付的人物。



风林馆高校校长:千方百计刁难学生的校长。因曾去夏威夷三年,皮肤晒得很黑。在原作中经常手持一把推子,想把乱马剃成光头。前作中最强的角色,被乱马击败。吃过苦头的校长这次不再登场作战,但他不愿放弃捉弄学生及其余人物的打算,因而仍活跃于剧情中。本作中所有人物的互殴都是此人一手策划。当然,爆机之后你会看到阴谋被揭穿的校长被所选角色修理的画面。



游戏共有三个模式:剧情模式,选定一个喜爱的角色让他与其他人作战;对战模式,可发两个人互相对战,这时能够选用相同的角色;团体战模式,双方各自选出五人进行一对一的淘汰赛,所用人物不能重复。

在剧情模式的最初,可以选择的人物有男(女)乱马、良牙、小茜、珊璞、穆斯、熊猫态的玄马、五寸钉和赌王老K。用这些人物中的一个击败其他角色,然后会和丝袜太郎的两种形态先后作战,打败他之后可以看到结尾画面。但请注意,现在还没有真正爆机,如果你不关机,让标题画面再次出现,然后选择剧情模式,就会发现可选择人物中增加了两种形态的丝袜太郎!这时选丝袜太郎再打一遍,就会在游戏的最后遇到隐藏的对手八宝齐,只有将他打倒,才是真正完全通过了这一节目。

在对战模式中,则可以选择八宝齐之外的所有人物进行打斗。另外,对战模式中设计了一个指令,可以让你与电脑自由对战,即进入对战模式的人物选择画面时,先择好1P的角色并决定后,按住1P手柄的L、R两键不放,就可以选择并决定2P的角色,而战斗开始后则由电脑操作2P人物与你对战。如果在选择时先用此方法让1P手柄决定2P角色后,再用2P手柄用相同操作决定1P的人物,就可以进行电脑对电脑战斗的观战模式。

好了,文字的介绍就到此为止。超级任天堂的用家们不妨一起进入这个奇妙的世界乱斗一番。如果你同时还是一位乱马的崇拜者,那就更要去玩这个节目,千万别错过了!

责任编辑:KEN·S

超越时空　维护正义　火枪英雄参见



“火枪英雄”一译“枪神小子”或“星际战士”是MD著名的劲爆动作射击游戏。它以热闹火爆的场景和惊险奇幻的情节而深受ACT玩家的欢迎。

本游戏拥有出色震撼音响效果及美丽多变的画面，并且采用了目前流行的三维造型构成，视觉上的深广度和层次感之强烈使它超过了多数16位GAME而引人注目。

但火枪英雄的最大魅力仍在其本身的战斗操作。顾名思义这是一个以用枪为主的游戏，在武器上采用多重组合配置的模式，射击时有许多种不同方式。除了用枪，还有多种多样的打斗招式，诸如飞踢、飞扑、铲腿、摔投……甚至可以实现空中摔投！相信任何一位动作游戏烧友都会爱不释手的。

基本操作很简单：十字键前进、后退、调整射击方向，可以45°斜射。

厂商	容量	类型	机种
SEGA	8M	ACT	MD

A键更换、决定武器装备，B键射击，C键跳跃。但要想让战斗更精彩并且轻松过关，就得掌握进一步的操作技术。

A键：更换武器。在游戏开始前主角有四种武器可供选择：火焰枪、光线枪、追踪弹和开花弹。屏幕上方的主角数据栏里除了常见的主角头像、目前分数及体力数值之外，还有两个空位是武器装备栏。主角在游戏开始时自选一种武器，战斗中遇见武器标志可以将其获取，补充在另一个空栏中。武器装备指示灯一明一暗，亮者表示正在使用中，按A键可以进行更换，再按一次会使两个武器装备指示灯都亮，这时就获得了两个武器合并的射击效果及威力，若相同的枪两把并用则威力加倍。如果再得到武器装备，必须放弃现有的两件武器之一。随排列组合不同，游戏中有可能出现的组合武器有十六种之多，而且用法、效果各异，熟练掌握后对战斗非常有用。

B键：射击。但并非仅有此作用。如果敌人在前方距离很近，可以压住十字键的前方向然后按B键，能把对方抛掷出去（典型的动作游戏招式设定）；跳到空中时若遇到相同情况，便会出现空中摔投动作，操作感非常过瘾。当武器标志或回复标记（心形标记）出现时按住下，再按射击键就可获取装备。

C键：基本功能是跳跃。跳到空中时再按C键是飞扑或飞踹（视当时按十字键的方向而一定），这两招的威力比单枪射击时要强。如果在平地上，按住十字键下方后按C键，可以使出滑行铲踢。在立足点下方有空间时（如机翼上）做此操作可以向下方

跳，随后用手抓住机翼吊挂在那里，这时再向下跳就可掉下去了。

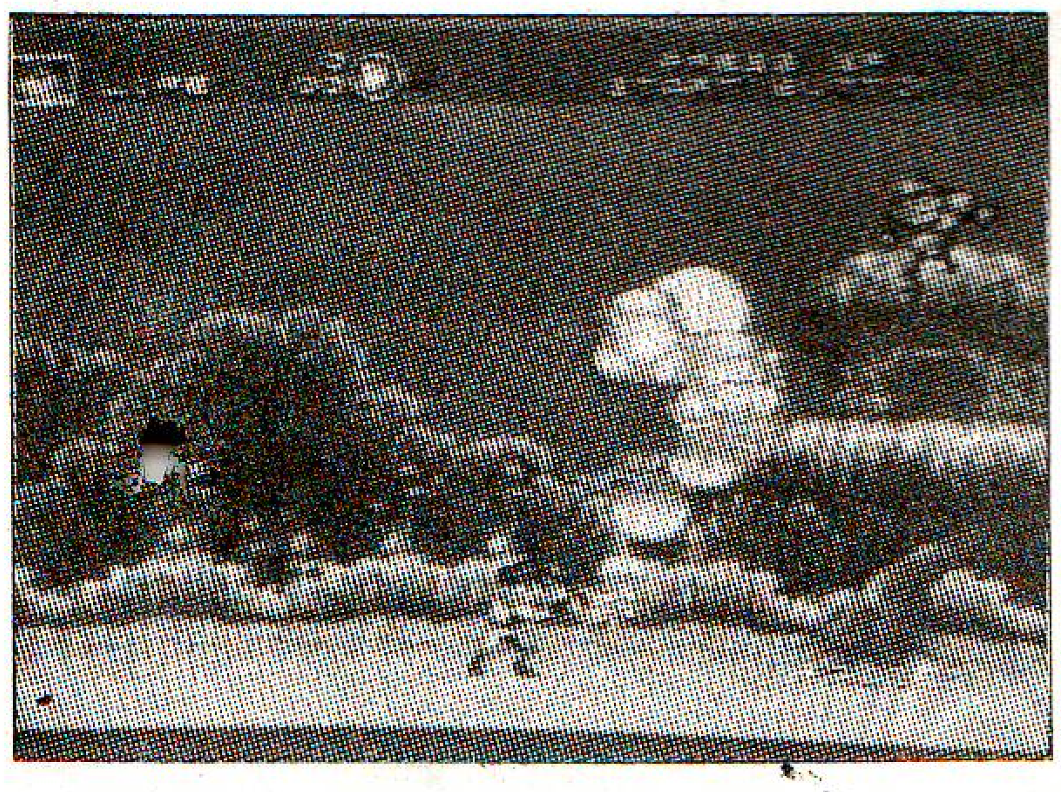
接下来该介绍剧情了，请注意！

GUNSTAR HEROES

遥远的未来……

不必追溯或细究它的时间，只要知道一个事实：这个时代的科学技术已经非常发达，但是人类社会仍然没有进步到消除犯罪的程度。于是，“太空巡逻队”诞生了。他们被称作“火枪英雄”。

巡逻队由三人组成：少年战士麦克斯和凯文，他俩血气方刚，枪法精熟，身手一流；领队卢恩，是两位少年的教练和老大哥，同时也是世界上最优秀的特种兵、驾驶员和机械师，他头脑冷静，经验丰富，拥有一部巨型变形攻击机。后勤人员中，



一位是白发苍苍的诺文博士，另一位是可爱的女孩阿露玛。

火枪英雄在地面、天空和宇宙中打击犯罪分子。他们凭着出色的本领和强大的武器所向披靡。但是，有一天发生了大事件！

休假中的麦克斯和凯文被博士紧急召回。在总部研究所，博士告诉他们最新的紧急事态：据雷达显示，地球上有四颗蕴藏着巨大能量的宝石。博士制造了转换机想对宝石善加利用，却发现宝石已被一个邪恶组织——雷神所获，若被他们用作武器能源，后果不堪设想。

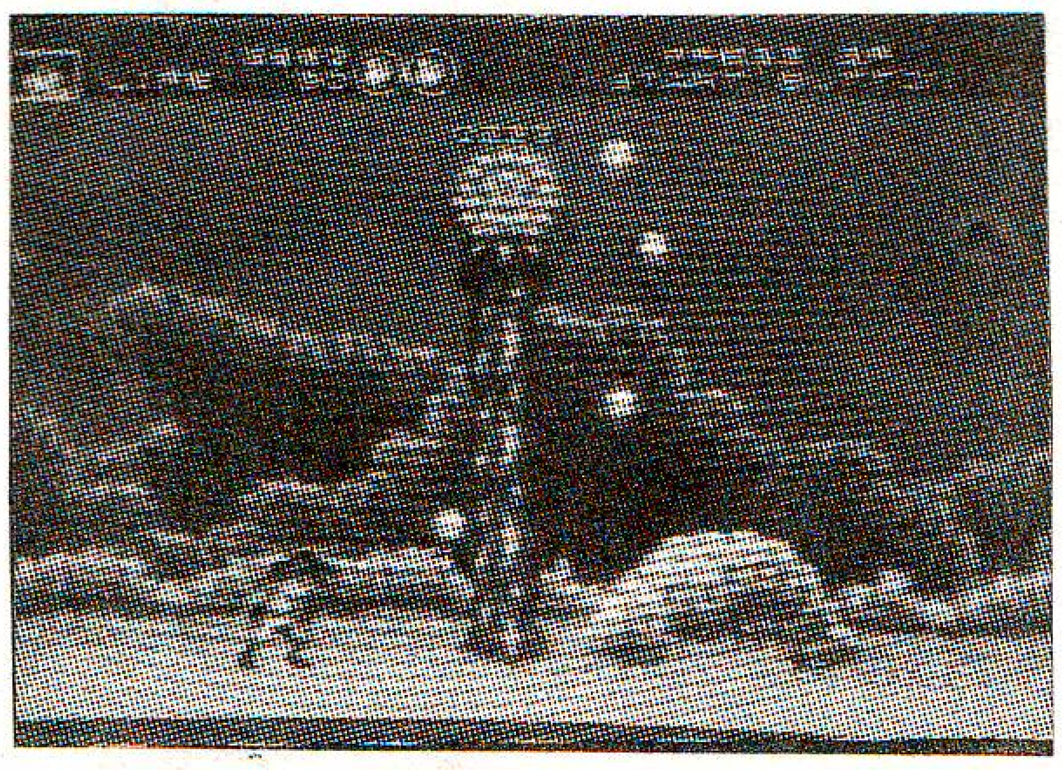
雷神这个名字很陌生。两位少年调查后发现过去的许多老对手都投入雷神门下。目前四颗宝石由雷神的四名部属保管。令众人惊讶的，卢恩领队被邪恶吸引，加入了雷神的队伍，并成为四天王之一。

愤怒的少年们发誓要打倒雷神，并让卢恩觉悟。

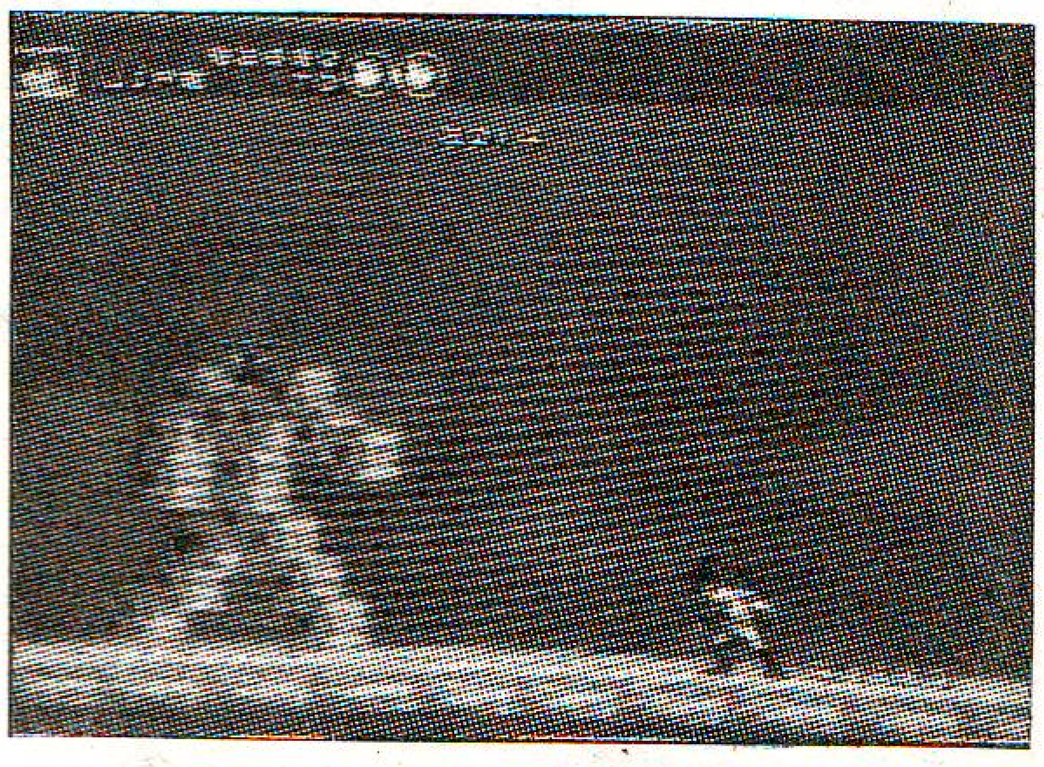
麦克斯和凯文准备出发。出发前要在研究所进行两项决定：第一项是射击方式，选择自由射击或定位射击，前者可以边跑动边射击，后者则开枪时不能来回跑动，适用于不同的武器及不同习惯的玩家。第二项是出发时可以带上的武器，游戏中 CONTINUE 时主角复活，武器只剩下最初设定的这一种。

设定完成后是选择攻击目标，可以从四天王中任选一个，过关后回到总部再选一个。全部打倒四天王才可进入后面的情节。

PART 1　两少年向第一关冲击。这是一片丛林，有大批敌兵，虽无强悍对手，但对付人海战术也不



轻松。前方一株巨大的柱状妖怪植物挡住去路。不容犹豫，射击！面对能量光束和枪弹的打击，妖怪植物左右摇摆，撒发出许多毒花粉球，不



时有光球落地变成硕大的肉虫，状似可怕，其实不堪一击。

两少年冲上一座金字塔，见到一个巨石拼搭的人形怪物，它在地面巡回，不时升空盘旋俯冲。此时要小心行事，灵活地躲避，以防被它撞击践踏。

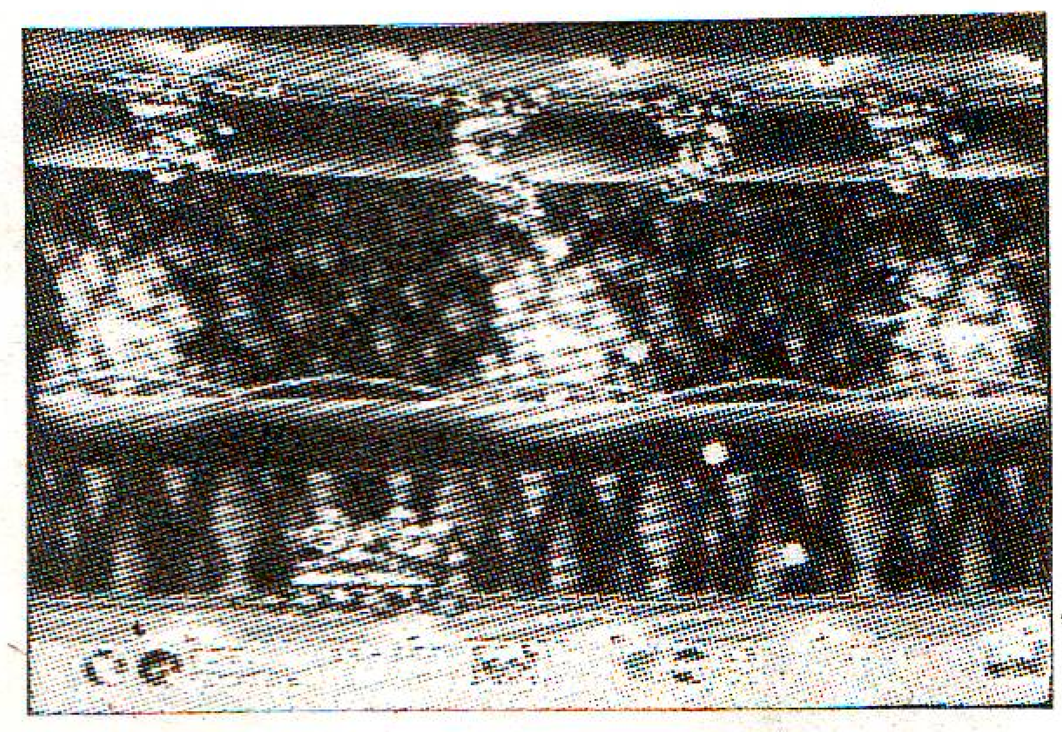
击溃巨石怪物，麦克斯和凯文滑下塔底，遇到更凶险的丛林战。树冠中不时伸出机械臂突袭，除了纠缠不休的敌兵，还有许多黄蜂飞舞，伺机蜇人。这时要尽快冲过去，若乱开枪容易打中蜂窝，更难应付。

随着“咣！咣！”的巨响，一部奇形怪状装有巨足的战车自密林中出现，车上坐着没落豪门之后玛丽小姐和她的胖瘦两名跟班。他们正是第一关的BOSS！这部战车就是出自正在操纵它的胖子之手。(看过日本



卡通片“蓝宝石之谜”的朋友是否感到很熟悉？游戏中这三位看护的又恰恰是蓝宝石。)那么战斗吧！打败了玛丽变态三人组，蓝宝石就是你的了。

PART 2　第二颗宝石的所在



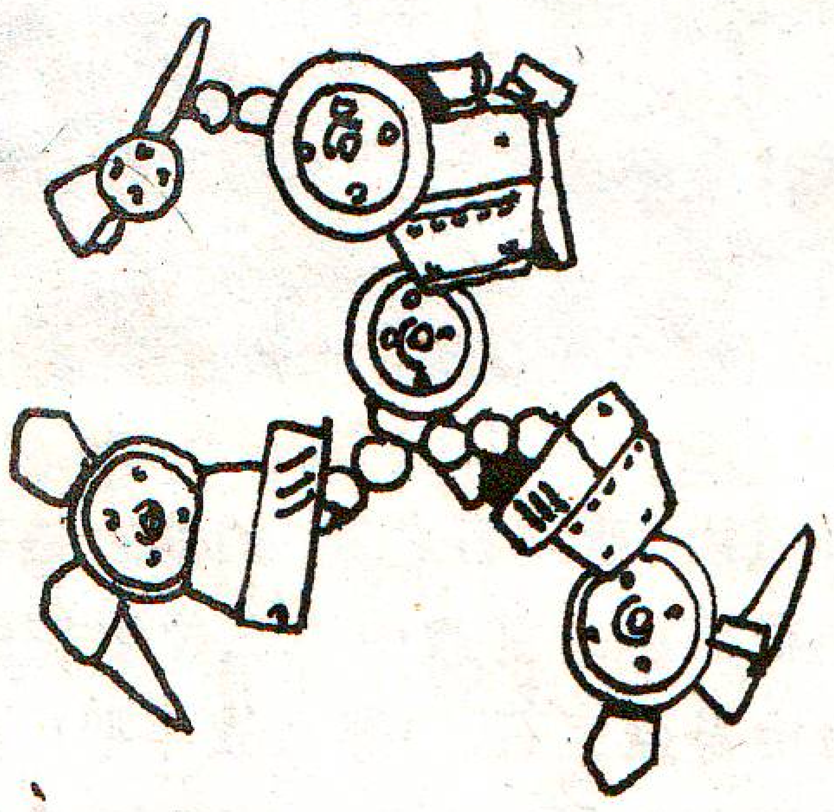
地是雷神矿山。我们的少年勇士在此处装备了电磁旱冰鞋，只要跃起于空中时再用力一跳，就可以在隧道的顶壁倒立行进。但是这种设定并无太大优势，因为敌方也可以吸在顶壁上活动。

收拾掉一帮又一帮小卒，随后而来的是一个强悍的巨型机器人。它在隧道中奔跑，显出顶天立地的

气势，但动作并不很灵活，似乎不难对付。且慢！结论下早了。它开始变形，运动和攻击方式也随之不断变换，实在难以应对。能造出这种优秀战斗机器的非卢恩莫属。所以要小心躲闪，不要急于攻击，熟悉了对手的战术再行动。

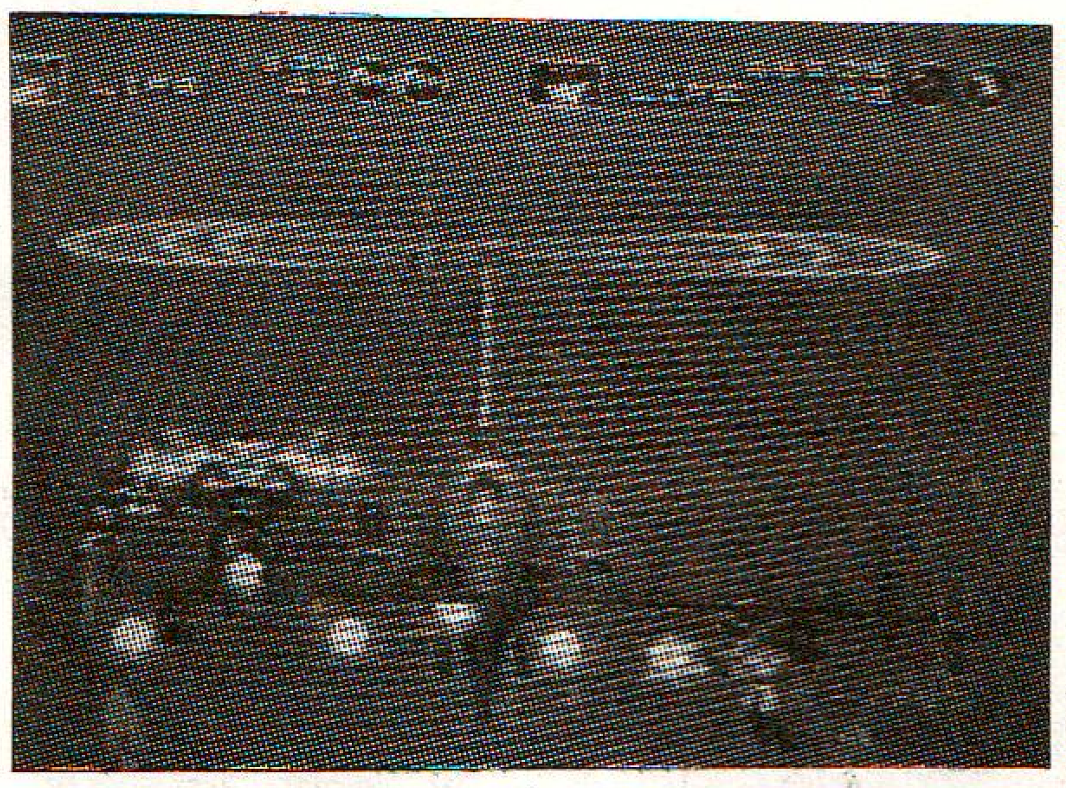
PART 3　打败卢恩，夺回了绿宝石，下一个目标是雷神隐藏在都市中的恶党。一般巨大的飞船从楼群中徐徐升起。两少年立刻攀楼而上，要从顶楼跳到飞船平台上。这里的画面是纵向强迫性卷轴，若起跳慢了有被拉出屏幕的危险。

登上飞船，战斗更加艰苦。一群杂兵驾着长腿的战斗机械人前来发难。机械人会来回移动踩人，停止移



动时会抬脚发射子弹。

解决了机械人后，前方不远处一架飞机即将起飞，此时要赶快站到机翼上面去，一个身穿红色警服的家伙跳上飞机。（这种造型难道是街霸帝王M·BISON？）为躲开攻击，主角可以吊挂在机翼下向斜上方射击，有追踪系武器更方便。虽然红衣警察身手不凡，还是败在神枪之下。这时本关的BOSS出现了。创个浑身横肉的巨人，号称金刚。只见他气势汹汹跳上机翼，却不急于进攻，而是绷紧肌肉摆出几个健美POSS（造型），好象要卖弄一番块头来显示自己的强悍（又是个变态的家伙）。这时飞机已升上高空。要在左右倾斜摇摆的机翼上格斗殊非易



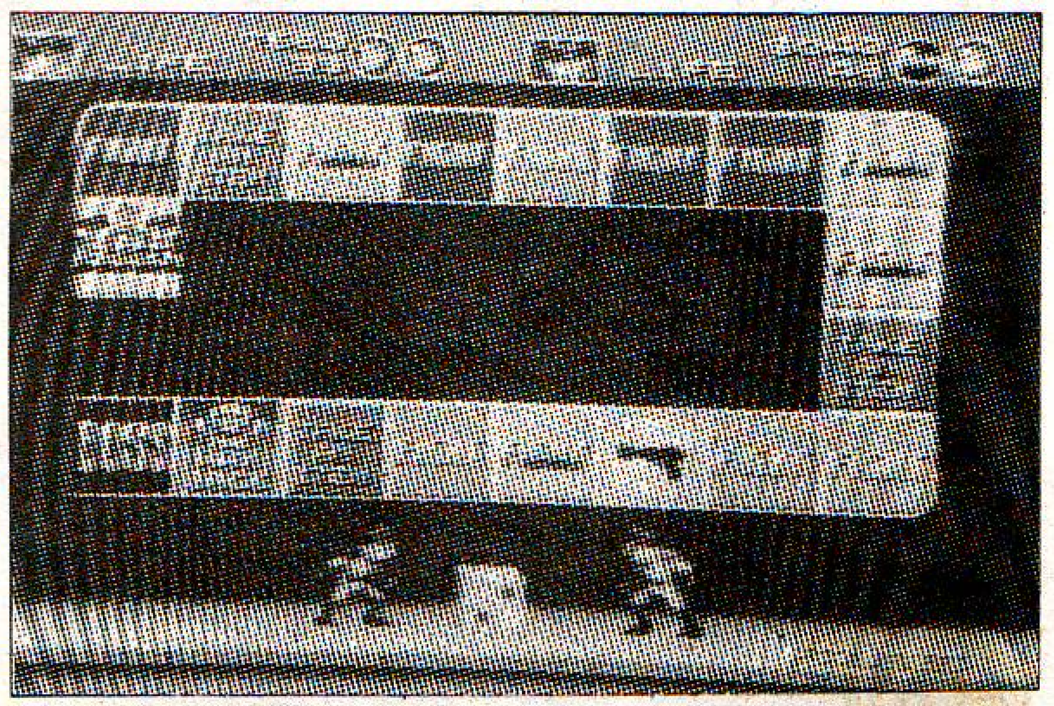
事，弄不好就会掉下去。经过一场恶斗，金刚力尽掉下飞机，倒栽葱扎进土里。

经此一战，拿到了银色宝石。

PART 4　第四颗宝石为世界最大赌豪所拥有。但这个人也被雷神收买，同样只能以武力制服。

令二人迷惑的是，眼前并未出现刀光剑影，只看见地上有一颗巨大的骰子。麦克斯试着一掷掷出五点，只见自己的座标在身后的地图上移动了五格，随之空间发生转换，来到了一处战场，孤身战斗胜出后，又回到掷骰处。接着凯文掷骰也是如此。原来二人已陷入赌豪的掷骰迷宫，掷几点便前进几步。停步的地方要能会有战斗发生，但也许能得到体力恢复或武器等奖品，或者被送回出发点。赌豪就在迷宫尽头等着挑战者到来。

麦克斯运气好一点，首先到达

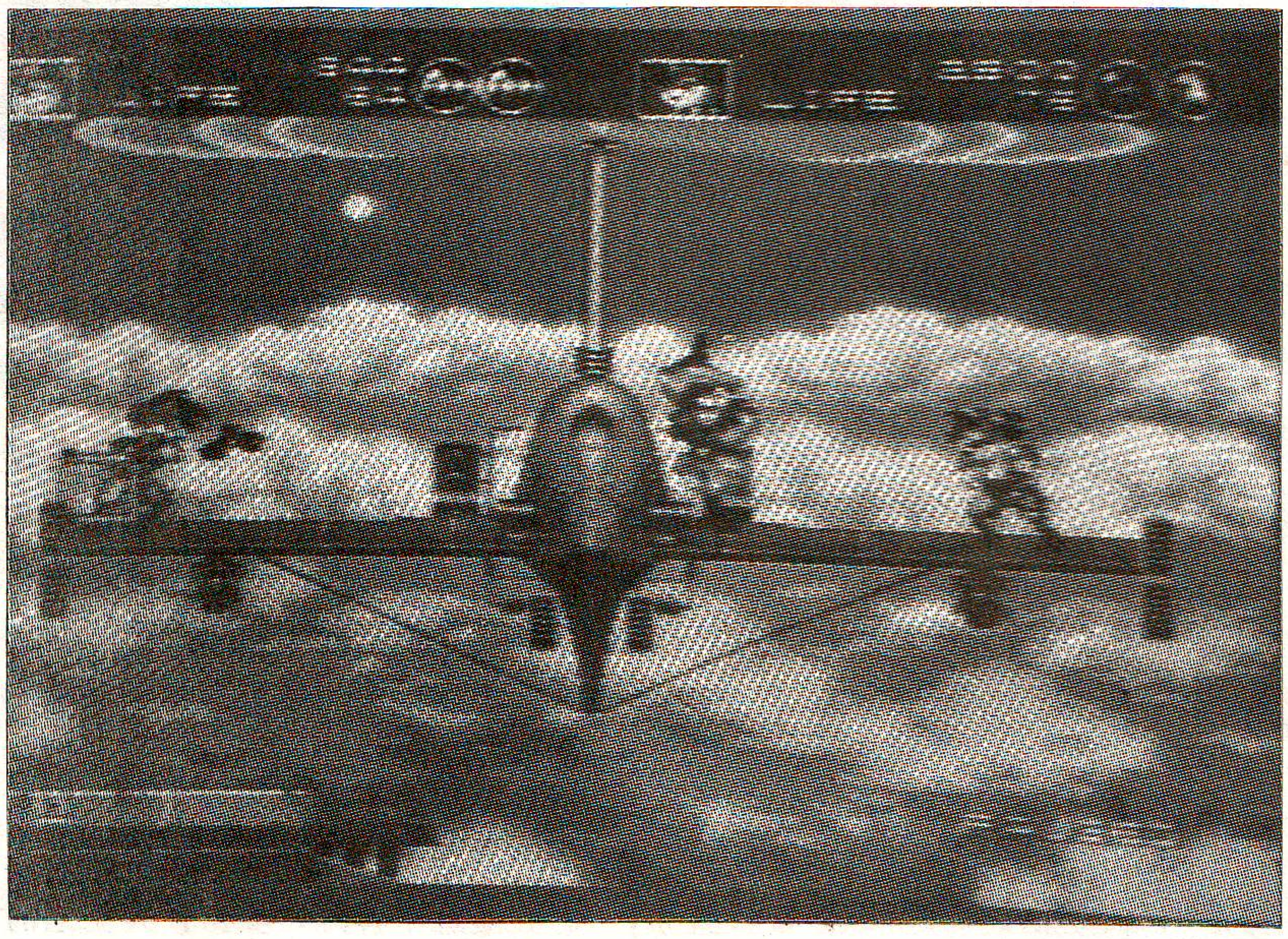


BOSS的屋子，屋中却空元一人。随后凯文通过异空间也来到这里。原来只要有一个通过就算在迷宫胜出。随沉重的脚步声，四天王最后一位——赌豪驾“掷骰人号”机械人露面了。他会不会又是个变态家伙呢？果不其然！赌豪借助机械人掷出大骰子，根据点数让机械人移动，甚至可以移动到墙壁或屋顶。机械人装备着多种武器，完成移动时会发射子弹，有的子弹可以反弹。但掷骰子和移动会使它错失很多进攻机会，所以打败它并非难事。

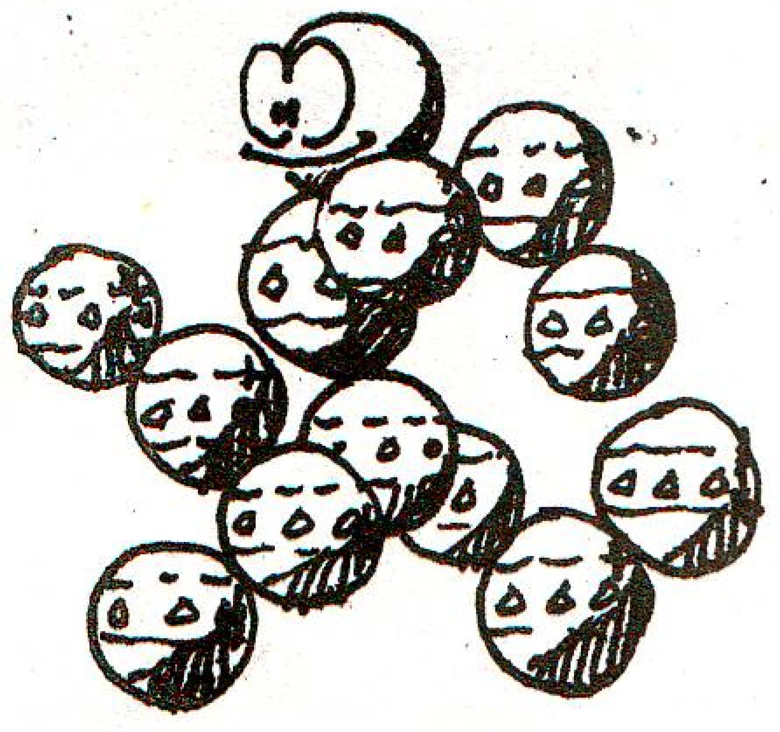
狡猾的赌豪表示承认失败，并交出宝石。此时切勿急躁贪功，否则会吃苦头。经过一番曲折，终于得到了红宝石。看来夺宝任务总算是完成了。但是，别急，还远未到庆祝胜利的时候呢！

PART 5　少年勇士们回到总部，却得知阿露玛被绑架的消息。

追击途中不断有大批敌人出现，但这些乌合之众无法阻挡少年战士的脚步。路程漫长，少年勇士心中越来越焦急。这时，手下败将红衣警察又出现了。双方二话不说立刻



开打。战斗并不轻松。看来上次交手后警察进步不小，他不断使出冲击



拳、伸长机械腿等绝技，还装备了枪械。少年们虽以二敌一仍颇感吃力。经过一番奋战终于击败了红衣警察。

随着一阵狂笑，身披斗篷的雷神出现了。他身边是被捆绑着的阿露玛。红衣警察恢复了神气："怎么样？想要阿露玛活下去就交出宝石！"

宝石虽重要，阿露玛的性命更要紧。少年们无奈只得用四颗宝石换回了阿露玛。气得全身发抖的两少年眼睁睁地看着恶党们扬长而去。得意的雷神把四颗宝石作为能源开动了飞船，引擎声和狂笑声随着飞船远去消失在太空中……

能让他们就此跑掉吗？当然不！火枪英雄们开始了宇宙大追击。

PART 6　太空中少年勇士们乘坐飞船前进。这时如果单人玩，要兼顾驾驶和射击，会非常吃力。若双打模式，则 1P 操作飞行及前方向射击，2P 负责可全方位转动的炮台。

眼看要追上雷神号，却被变形机械人再度阻挡。卢恩实在是执迷不悟！少年们此番作战由于借助了飞船的强大火力，攻击见效很快。但变形机械人在宇宙中也有了充分发挥和机动的空间。因此打败卢恩颇费周折。

少年们终于攻上了雷神号。他们且战且走，来到飞船中心。这是一间极宽阔的圆形大厅。大厅中央圆心部位是能量中心。二人正欲上前，忽然大厅上开始旋转，同时出现一个由电子球体组成的巨大机器人，它对二人边攻边绕着能量中心旋转，距离时远时近。干掉它要凭敏捷的身手和准确的射击。

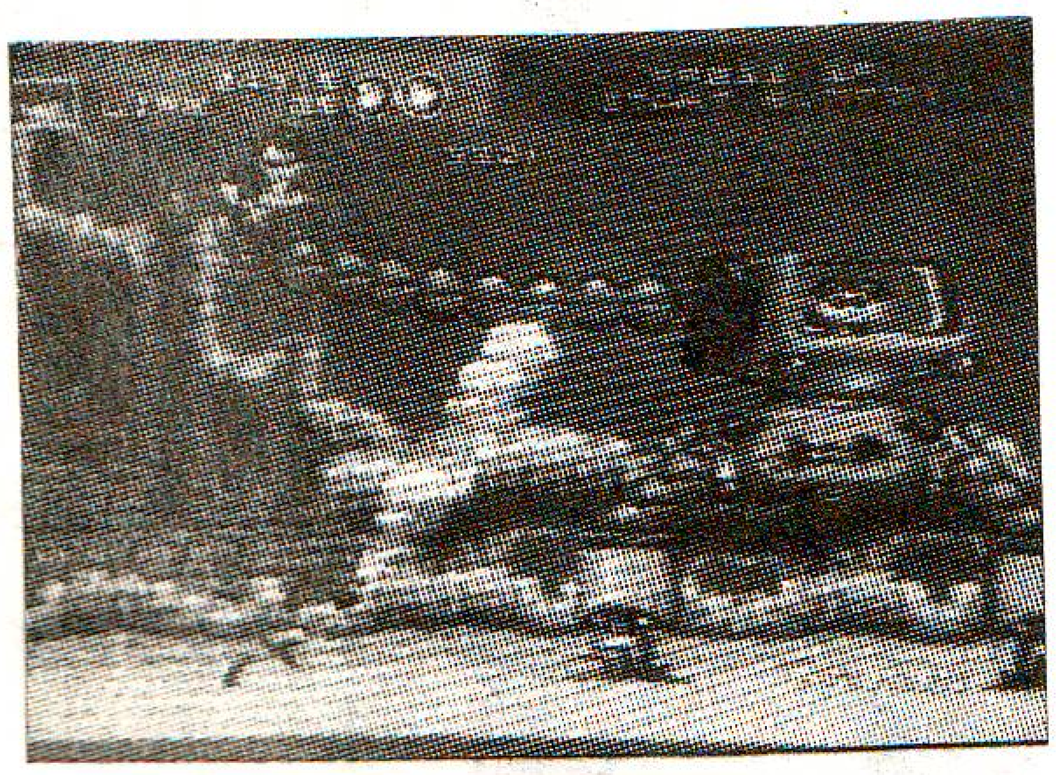
PART 7　麦克斯和凯文乘雷神号来到雷神的大本营——安里尼斯星球。他们的行动受到敌人的监视。雷神面前的屏幕上显示着战况近景，屏幕前聚集着敌方全体首脑。

恶党们眼看着基地的重重障碍阻挡不住火枪英雄的进攻。玛丽坐不住了，命令肥瘦部下出阵。胖家伙的机械外强中干，没几下就被摧毁了，但他们很快又反扑回来。原来他们搞到一部形似螃蟹的战车，并由玛丽亲自指挥，但仍然不是火枪英雄的对手，很快就被打倒了。接着是跃跃欲试的金刚出马，同样一败涂地。降伏金刚之后，少年勇士又在电场又遇见赌豪。这个过惯享乐生活的家伙在格斗方面更加无能，借助机器也无济于事。

四天王里的三个变态角色全被干掉了。如果没猜错，下一个迎战的是……果然，一身绿衣的卢恩出现了。他不愧是真正的战士，不同依靠任何机械装备，双方展开了白刃战，小心对付他吧！

卢恩没能阻止少年们的攻击。火枪英雄终于和雷神对峙了。雷神虽然从宝石中摄取了能量，可是并没有想象中那么厉害。这是为什么？

打败了雷神，很快知道了答案，原来宝石的力量都给了古代恶魔——恶帝。雷神还为恶帝造出了白金



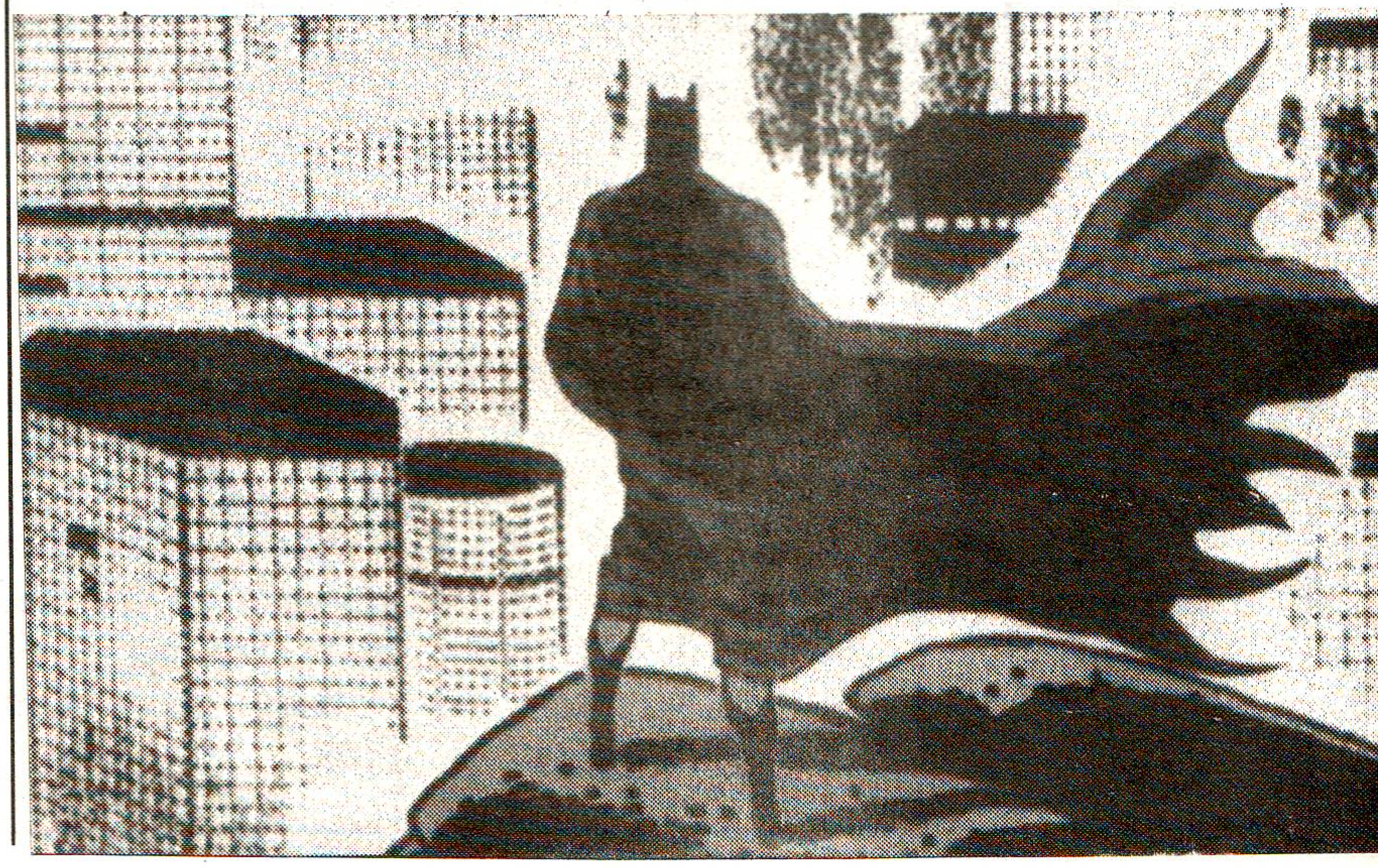
机械身体，并且已经启动。最后的决战刚刚开始，必须先破坏宝石的结构场才能正式与这个妄想统治银河系的恶魔交锋。

火枪英雄们发挥出最大的潜力，克制了机械恶帝的力量。知道取胜无望，机械恶帝逃向宇宙空间。麦克斯的飞船速度太慢，眼看恶帝飞出了射程。只见一台变形战机向恶帝冲去。

"轰！——"宇宙间发生了一次辉煌的爆炸，卢恩用生命弥补了自己的过错。野心家的梦想破灭了，只留下后世的传说……

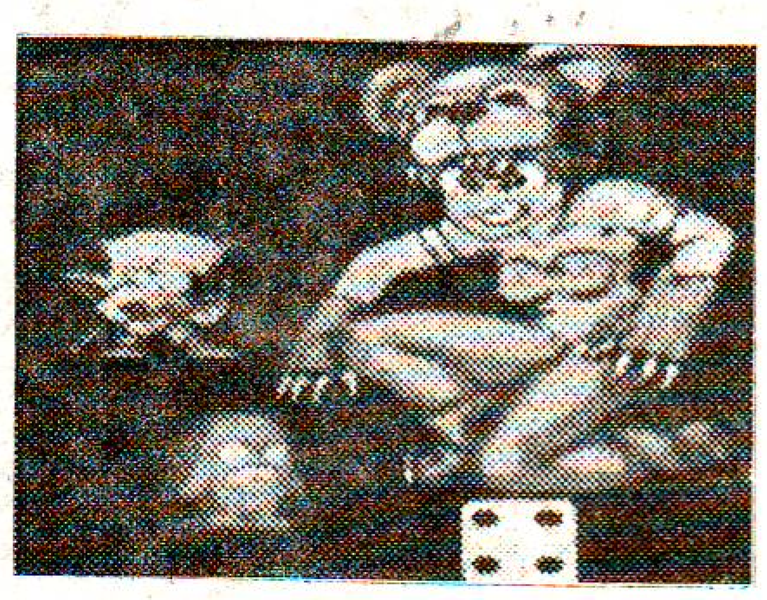
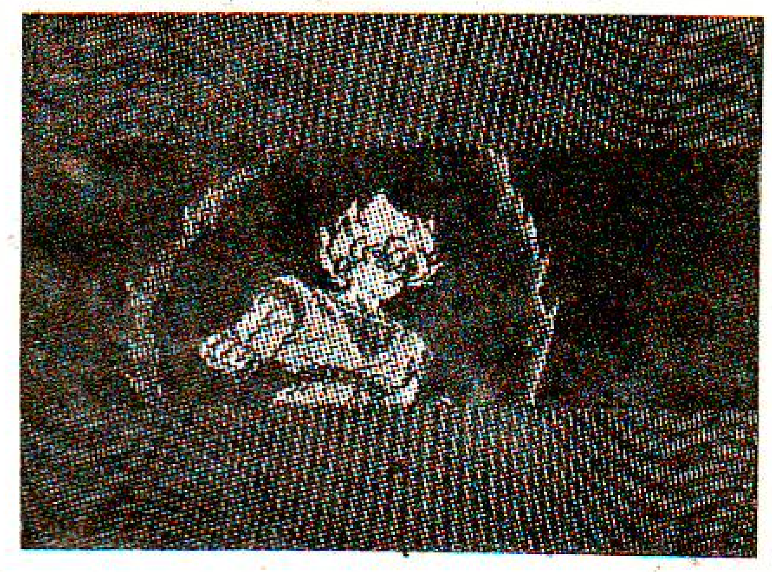
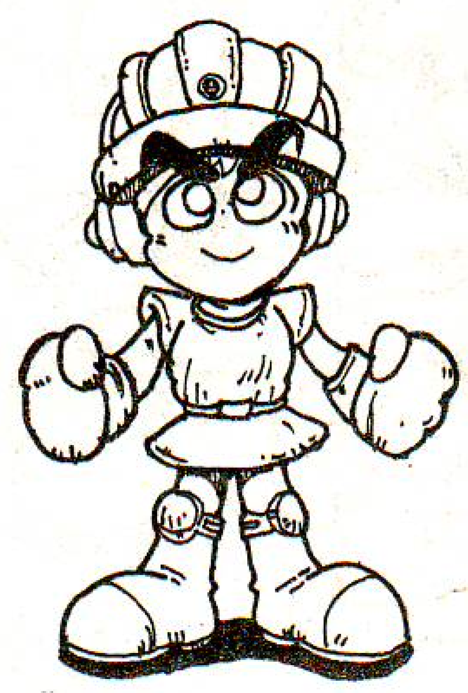
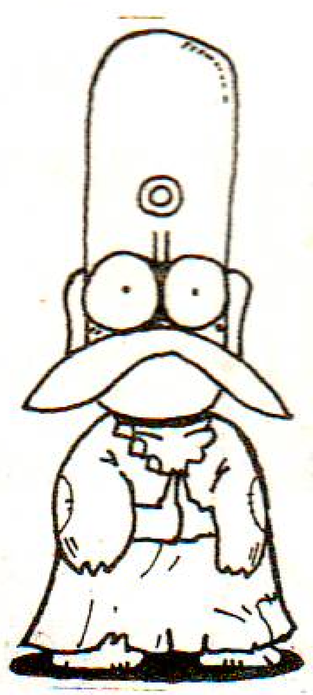
文／索冰

责任编辑／KEN·S

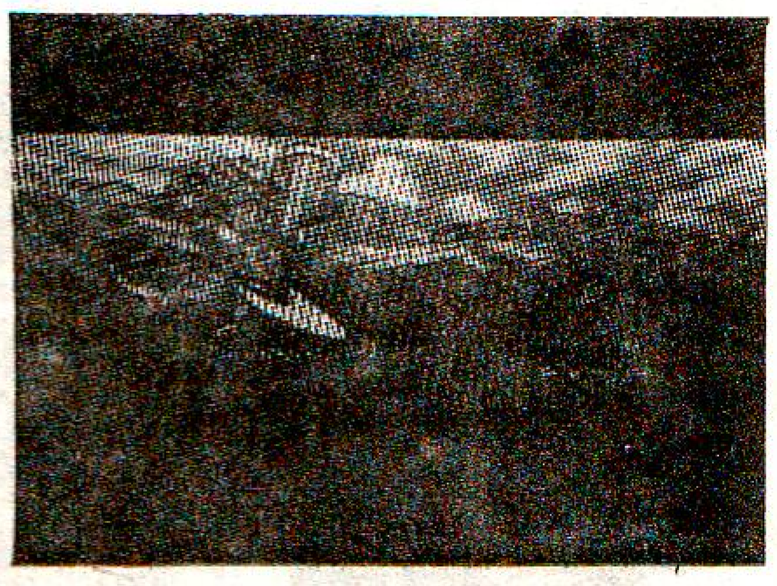
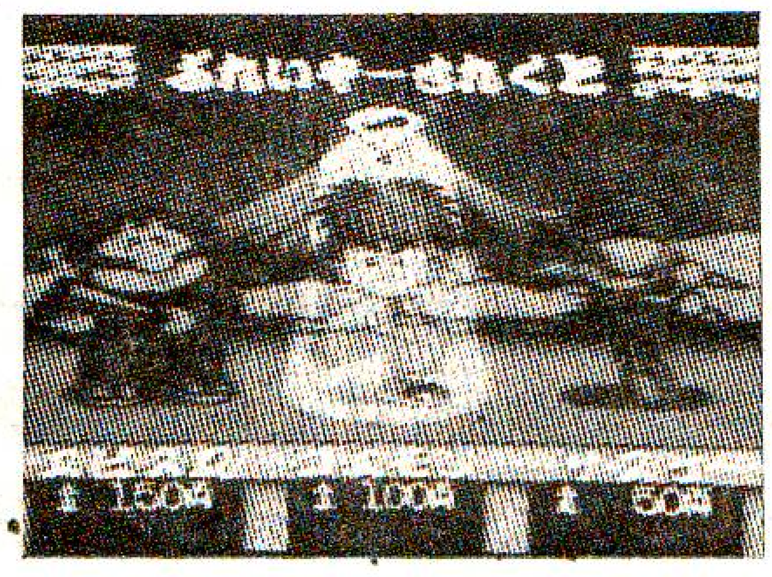


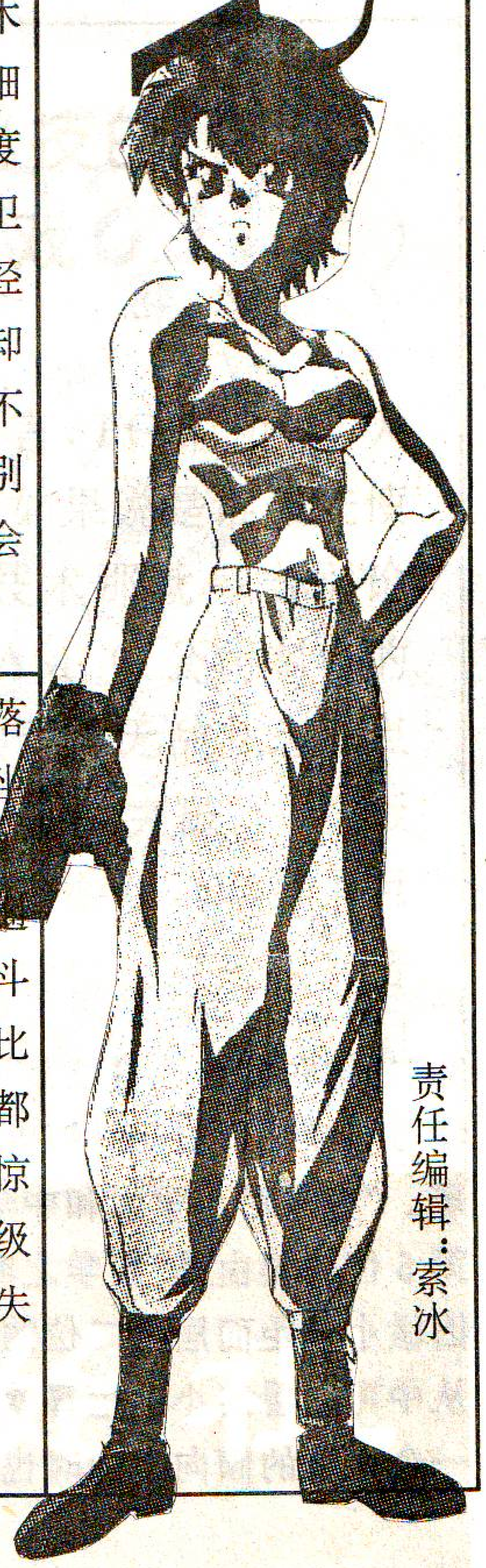


GAME BAR

诸位电玩烧友请注意：以文会友，愿作有识之士互相交流之沙龙的GAME BAR开张大吉！	 **赌神** FC RPG 类型 2M 容量	 **七龙珠 Z Ⅲ** FC RPG 类型 2M
 龙哥：嘴上没毛，却喜好倚小卖老。成天嘻皮笑脸让人感觉有点恬不知耻的家伙。	作为 RPG，它的故事挺普通，但加入了在冒险中用骰子决定命运的设计还比较新鲜。剧情偏于简单，过关相对容易，适合 RPG 的新手入门，厂家选择制作这一节目大概也有这方面的用意，另外 RPG 的调料少了一点，故事中搞笑的气氛完全可以再多些。	以龙珠 Z 卡通版的故事为基础设计，当然在故事情节上没有什么挑剔的余地。节目稍嫌短了一点，不过也情有可原，因为在没有新故事的情形之下要靠“宇宙最强者古拉”及“烈杀人造人”两段剧情编出七个版面游戏已经很不易了。游戏中有一项战斗力极限值 655350 的设定可说是败笔，Z 战士之间实力差距本来很悬殊，这下子全都一样了。
 老D：瘦小枯干的外形让人直运气。口头禅是“精品”，其实是典型的处理品。	掷骰人的设计是游戏中的精品，一个个人物鲜明的性格表现让人印象深刻。二号和三号是天生的“犹大”，动辄就“那个？！稍等！”脚底抹油溜了，留下勇士们挨打。不知逃跑算不算他们的绝活？这些家伙不时扔出怪骰也挺乐，像“猫头”，“哈哈笑”之类，只要别掷出体力下降骰就好。另外，游戏中主角若运气好可以把体力加至999，这种设定太不合理。	龙珠系列人物都很有型。使用必杀技作战时的场面更是漂亮。但是 3D 对战的过程画面精彩却太浪费时间，本作中首次推出的 2D 战斗也并没有出彩，完全是苍蝇掐架的场面，既不省时还令人心烦意乱。弥次郎的必杀之剑仍然健在，这是十分讨好的设计。
 无类：自称打遍天下无敌手的“老枪”。其实连街霸第一个加分舞台都到不了。履历表上“年龄”一栏总是空缺，真老娘们。	第一盘中文的 RPG 节目，也是中国的第一盘全中文节目，其译制水准没得说，可是对其它方面的制作让人不敢恭维。这批卡带出厂时在记录中存进了一个最强的进度，这种做法在用户中评价颇低。那三个赠送的小节目有点费力不讨好的感觉，因为真正的玩家应该不会没玩过这几个游戏。总之殷勤的过分，消费者也消受不起。	这个节目的移动指令比起Ⅰ、Ⅱ代有很大的改善，不会再有移动范围内什么地方走不到的事情发生。同时每个战士的派别各阶段通用，不再是一个人只有一固定字号。修炼时手动操作是一大创举，并且因为是修炼，通不过也无妨，更减轻了压力感。

GAME BAR

 火枪英雄 （星际战士） MD ACT 类型 8M 容量	 光明之战 （光明与黑暗Ⅱ） MD RPG 类 12M 容量	 大盗伍佑卫门Ⅱ SFC ACT 类型 16M 容量
在 MD 的动作节目中算是水准一流，具备高速、刺激、猛烈、热闹等热门要素。动作感十分之强。旱冰鞋和掷骰迷宫的创意及设计都十分出色，给人全新的操作感。射击游戏的版面不算成功，如果单人游戏会因缺少武器而吃力得多。	游戏中同伴制的设定是它受欢迎的要素之一。共三十多名同伴不知什么时侯什么地点就会遇上给你帮助的人，寻找伙伴增大自己的军团是游戏的乐趣所在，每一个人各有独特的性格和本领，所以这还是考验你知人善任的机会，还有丰富的道具……不玩你要后悔到下一辈子。	柯拉米世界Ⅱ的嘉宾主角全都是该公司的超级明星，其中大概只有拿烟斗的伍佑卫门让国内的玩友感到陌生，但他确实是个著名的侠盗，也是任天堂从红白机时代就引以为豪的代表。超任的伍佑卫门Ⅱ是伍佑卫门系列的最高水准作品，玩起来真让人爱不释柄。
本节目中的人物造型都十分可爱，敌方首脑的形象也非常有个性，让人过目不忘。最逗的要属那个喜欢健美的大块头，每次出场都要先摆出几个POSS，唯恐人家没注意到他的肌肉。游戏的不足之处是敌人的杂兵显得千篇一律，几位首脑也会在被打倒之后复出，好在他们的功夫会有所长进，不然真会让人觉人无聊。	光明之战是典型的精品之作这盒卡带上市很长时间，至今仍有大批玩家对其称赞不已。它的最大魅力，在于战斗画面的设置，伴随着强劲紧张的音乐，充满了动感和迫力的激动人心的战斗，达到其它游戏望尘莫及的高度。	本集中的全部场人物除了伍佑卫门和丸若，还多了一位木偶忍者佐助。这个家伙身材细小，简直是我老 D 的翻版。速度和跳跃力为三人之首，以伍佑卫门为首的三个人要为打倒神经将军而战。虽然是正义英雄，却有点小毛病，每到一个村落就不断的偷鸡摸狗，不过记住只要别在村子里撒泼打人，巡捕是不会找上你的。
游戏中各舞台的画面卷轴制作出色。场面也很丰富，从步行到穿磁力冰鞋作战，还可以乘坐飞船在宇宙中航行，以及在敌人基地时处于对方的视窗内，所有的舞台设定都是那么恰到好处。定价方面至今仍不统一，有些地方售价在 200 元以上实在偏贵了一点。如果能找到价格适中的店铺，买一盘保存未尝不可。	这是个叫座又叫好的游戏，对于软件相对“面”一些的世嘉而言可以说是撑门之作。不过游戏也有其不足之处，比如故事流程太过单一，缺乏波澜壮阔的大起大落，遇上战斗时如状况不理想可以撤退以及战斗时有其特定场地的设定都显得游戏很轻松，大概会让许多 SLG／RPG 高手玩得不过瘾。	除了游戏中的战斗和村落地区设定外，在对战头目时会坐在伍佑卫门的巨大机人内用 3 视觉进行战斗很有吸引力。常一个游戏中若设定两种战斗模式容易让人产生优劣高下比较，但伍佑卫门的两种模式全都可说尽善尽美，实在是让人惊叹。当然啦，想想柯拉米和超级任天堂加在一起怎么会出现失败之作呢？

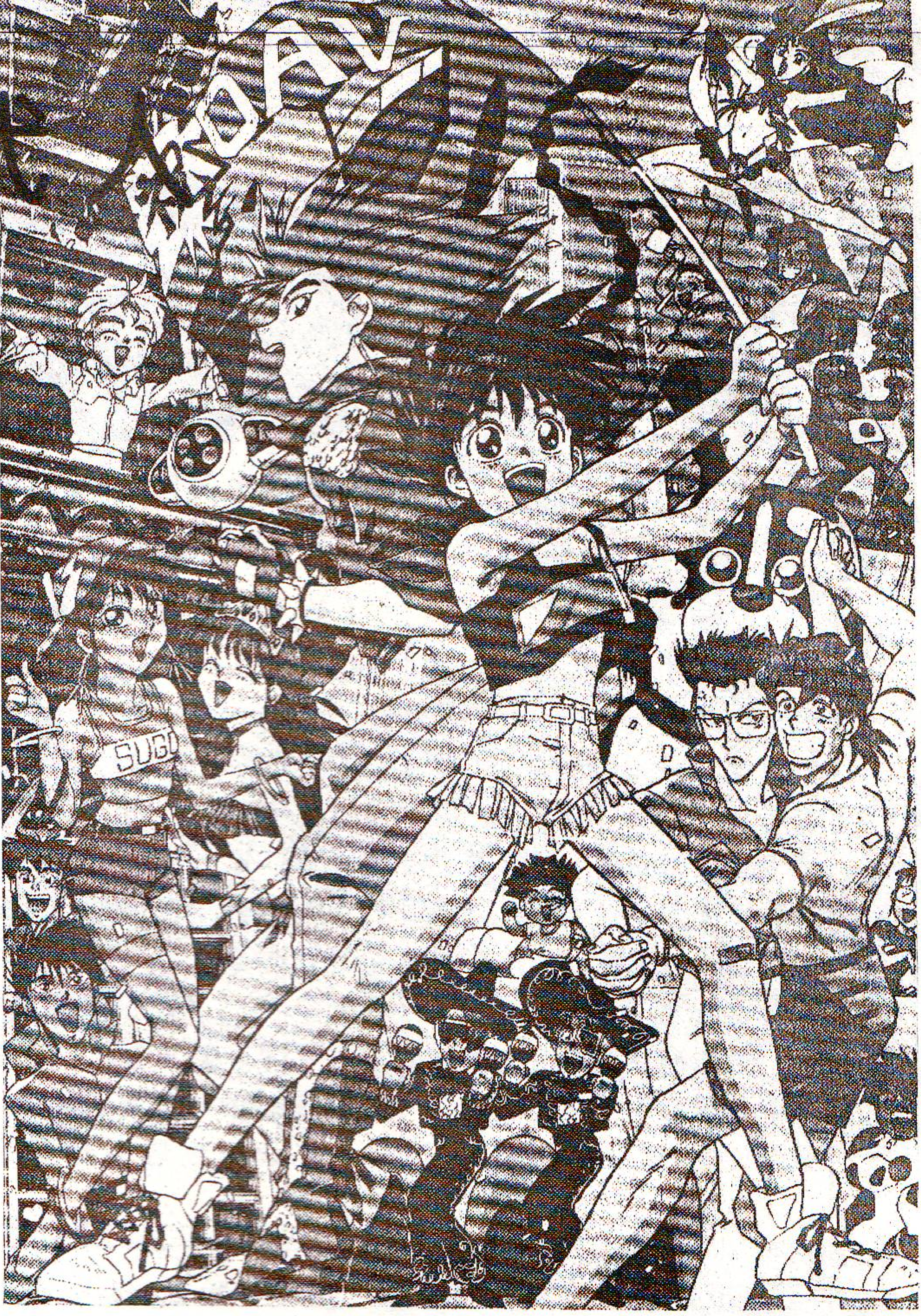


责任编辑：索冰

游戏十年一代人

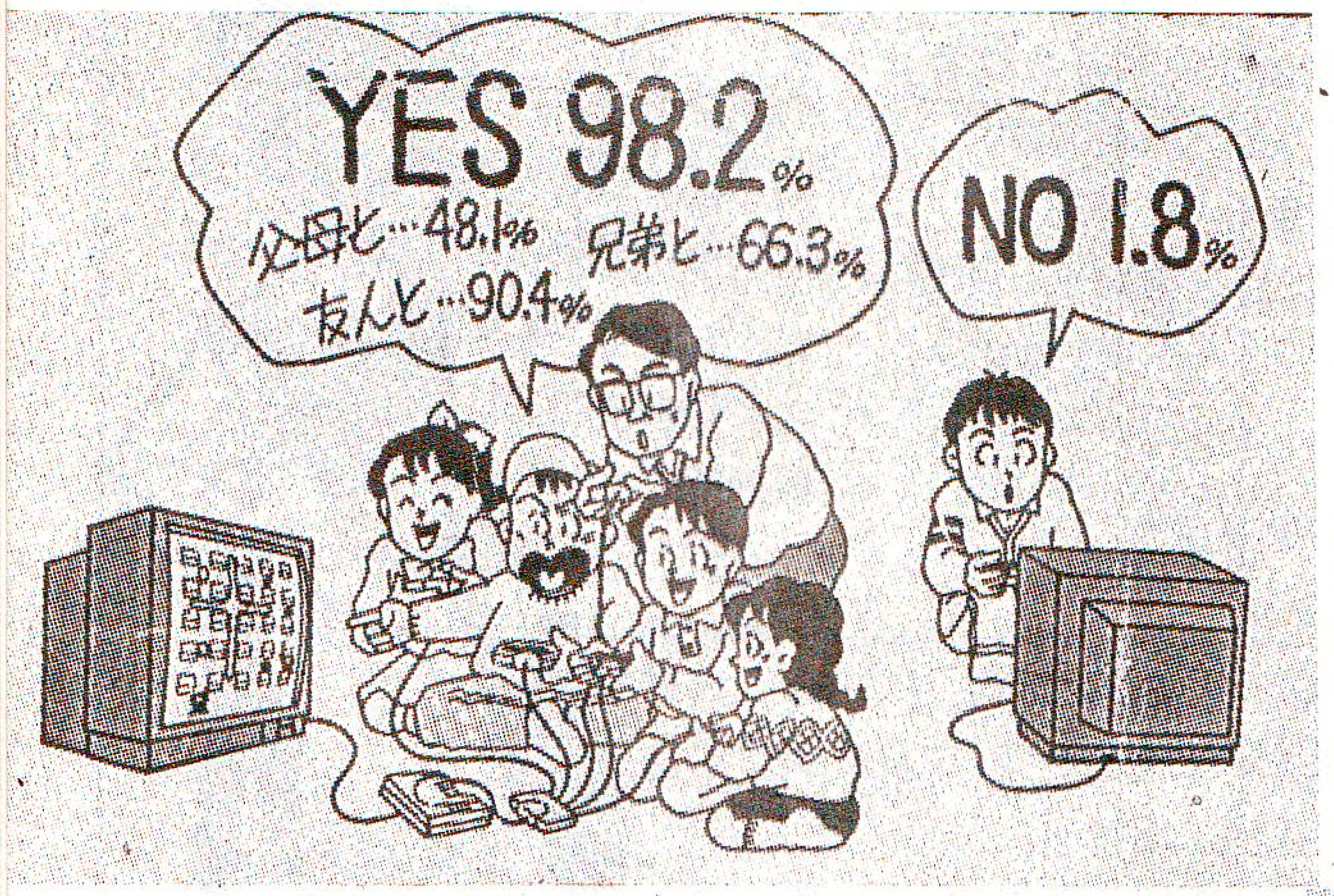
文／小楠

93年是游戏机问世的第十年，为了考察这些年间孩子们的游戏方式、方法、游戏环境的变化，日本著名的电子游戏软件公司 HUDSON 进行了调查。去年夏天全国 34 个城市举行了《第八届 HUDSON 暑期夏令营》活动。这次调查以随机抽样的方式对日本小学 4—6 年级 411 人、中学 1—3 年级 748 人（全部都是男生）进行了调查，并对回答进行统计和分析。进行了调查，并对回答进行统计和分析。进行调查的主要目的是与游戏者有关的各种社会变化对孩子们的游戏方式、思维方式起了什么影响，特别是想了解 TV 游戏在人际关系方面的作用。



1、TV 游戏，人际关系的实际情况："你和别人（家人或朋友）一起玩过游戏吧？"98.2%的人都说"是"。接着又提和谁一起游戏这一问题，有 48.1%的孩子说"父母"，66.3%的人说"兄弟"，90.4%的人说"朋友"。其中跟父母一起游戏的人有明显增长的趋势。这大概跟游戏机的高性能、多机种化，能满足大人需求的软数目增加有关。加上初期的 TV 游戏迷们现在都已长大成人，都到了结婚的年龄，能够体悟到儿童的心情和需要。因此 HUDSON 得到这样的分析："可以说以上的结果是与游戏十年的历史紧密相联的。"

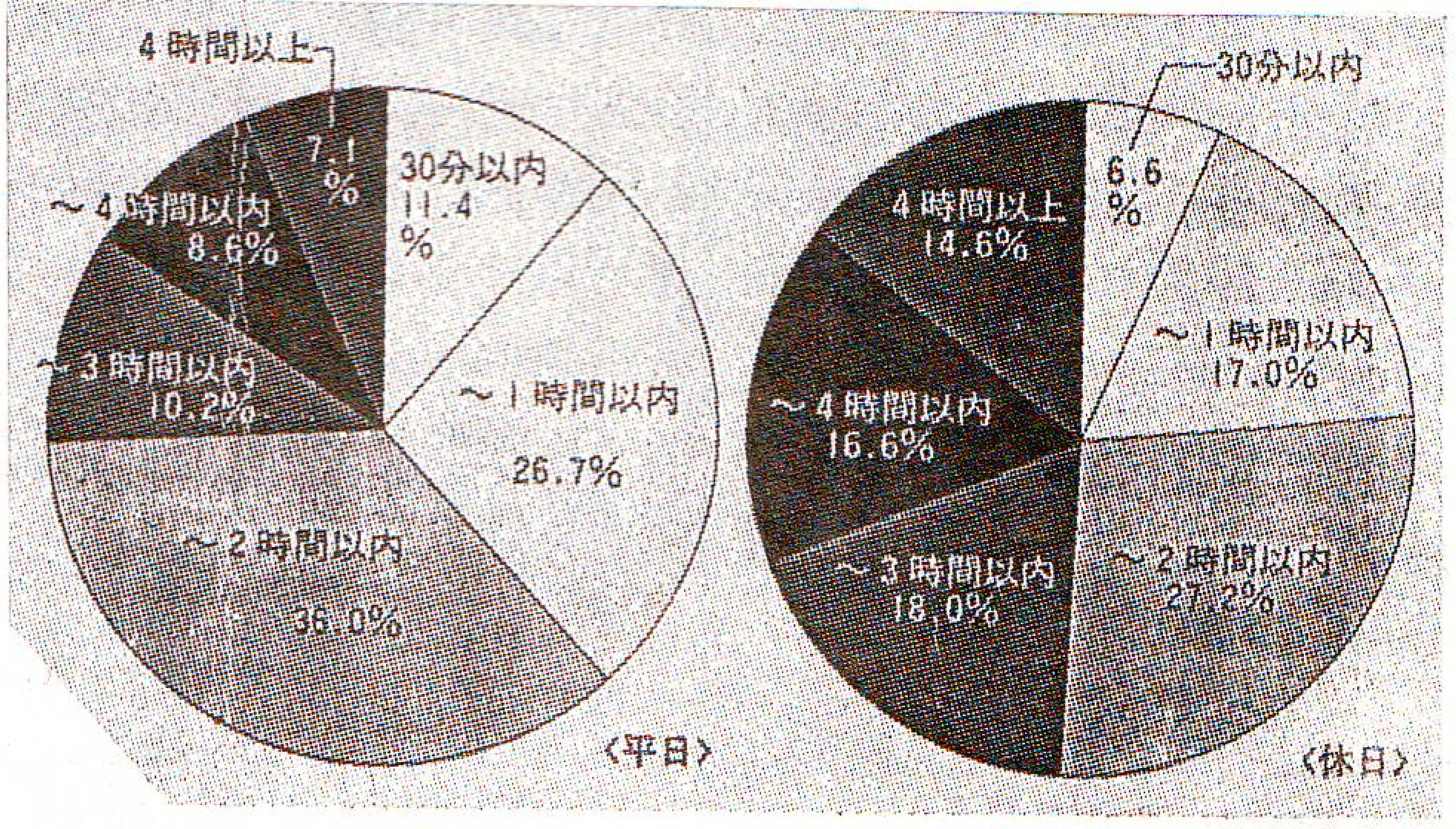
2、喜欢 TV 游戏的理由：1. 得到总票数 40.3%而居第一位的理由是"得到休息，调整情绪。"其他理由按以下顺序排列：2."实现梦想和冒险，体会人间友情。"（32.5%） 3."任何时候自己喜欢就可以独自玩。"（29.6%） 4."不管学习成绩都可以玩。"（26.4%） 5."很少有其他更有趣的事。"如果对小学生和中学生分别进行调查，小学生当中居第 5 位的理由是"同学之间可以有话题神聊。"中学生当中因微小差距而居第二位的理由是"任何时候自己想玩就玩"从中可以看出小学生喜欢跟伙伴一起玩，而中学生则喜欢一个人玩的倾向。同时也可以看出在紧张中寻求休息的孩子们的身影，又表现出对 RPG 倾注的强烈的感情。



3、平日和休息日游戏时间：平日 74.1%的人每天玩 2 小时以内，近几年这一比率几乎没有变化。可是一到休息日，68.8%的人一天玩 3 小时以内，最近一段时期休息日的游戏时间确变长了。从学校实行五天制以来，空闲时间的安排渐渐成为重要问题。

从以上结果可以看出，经过 10 年游戏历史被熏陶出来的初期游戏者和新的游戏者在其意识和游戏方式、游戏时间等方面起的变化。TV 游戏作为调整情绪为目的的"时间浪费型休闲"在社会上已经完全站住脚跟。日本正在寻求新的休闲方式，TV 游戏作为易于操作和接受的一种娱乐方式受到普遍欢迎，且具颇高普及率，它的作用正在被重新认识。这就是 HUDSON 的结论。 **责任编辑／五四**

一天内玩 TV 游戏的时间





游戲新聞眼

主持人 RYU

上期主持人 KEN 运气发功，使出许多“嚎 you 根”，很是得意。不料，KEN 的同门师兄 RYU 对此却不以为然，认为自己的“LU 根”的破绽少，比 KEN 乱出“嚎 you 根”强多了，还说 KEN 那样简直象个疯子，自认做主持人一定比 KEN 强的多。他还希望朋友们多多捧场，把 GAME 道儿上的新鲜事儿写信告诉他，在此先谢过各位老少爷们了（注：RYU 操着河南口音表示谢 意，并作拱手作揖状，怀疑要卖大力丸）。

FC（任天堂红白机）

FC 在大城市中已经走上了穷途末路，越来越多的我族中人把自己的红白机埋进了坟墓，但是国内许多厂家仍在不断推出 FC 的节目（大部分为盗版日本的节目），为 FC 打气输血。新近在北京上市的有《勇者斗恶龙Ⅳ》140 元、《大战略》200 元、四合一（包括《成吉思汗》、《太空战士》、《中央大陆》、《北斗神拳Ⅳ》）300 元、《顽皮狗》60 元、《蛋人》75 元、《快打忍者龟》100 元、《侏罗纪公园》85 元、《所罗门之匙Ⅱ》60 元、《松鼠大作战Ⅱ》80 元、《TINY TOON Ⅱ》55 元 、《终结者Ⅳ》55 元、《热血躲避球弹平Ⅱ》135 元、《兰博》135 元、《地狱极乐丸》60 元。以上是北京市场五月份的参考价格。这些节目中不乏制作水准高的，象《松鼠大作战Ⅱ》、《成吉思汗四合一》、《大战略》等。这些新节目的出现可以说给疲软的 FC 打了一针强心剂，但有一些节目的出现则使更多的 FC 用户真切地感到自己不能再被这种劣制的画面及音效刺激了。

象去年出现的《快打传说》80 元、《FIGHTING HERO Ⅲ》135 元、《三国武将争霸》210 元等节目，制作水准之低（可以说从头到尾），令人难以想象。最近又冒出《WORLD HERO》（世界英雄）145 元，《WORLD HERO Ⅱ》160 元，跟世界英雄根本不搭界，而是有什么马里奥、索尼克、春丽、不知火舞等人物的大脸菜。这些节目均为象《街霸Ⅱ》那样的对战节目，制作水准太低，根本不象日本公司制作的，笔者倒觉得是台湾人或是大陆一些什么人搞的，来欺骗我们闯关一族的，所以劝大家不要上当，想玩对战节目，最好还是《九人街霸》，当然还是买 16 位机更好。

MD（世嘉 16 位机）

MD 在北京、上海、广州等地的市场越来越大，而且游戏节目上市也很快，这样就更增加了玩家添置此机的决心。近期市场出现了一批高质量的 MD 卡带，其中有《光明与黑暗Ⅲ》，这是光明系列的第三弹，是以动作 RPG 形式出现，制作水准是颇高的。另外与光明系列并为 SEGA 的 RPG 台柱的梦幻之星系列也有新作上市，这就是《梦幻之星Ⅲ》，这两个节目的价格在 200—240 元之间，RPG 迷不应错过。富坚义博原著的《幽游白书》作为日本著名动画作品已经名声显赫，同名的游戏也在 FC、SFC、GB 上推出，那全新的游戏类型及游戏感觉令人迷恋至极。MD 上推出的《幽游白书外传》使 MD 用户也可享受那种感受了。这卡原版为 500 元左右，组装卡虽便宜为 210～250 元，但个别地方会出现“花版”，不过倒不影响游戏。在推出“街霸Ⅱ”后，MD 又有一部 24M 容量的对战节目《武士道》登场，其中招式设计非常庞杂，也很华丽，相信不会令你失望，此卡售价在 220 元左右。根据两部美国科幻电影编制的《铁甲威龙对未来战士》先后在 SFC 和 MD 上出现，虽画面是一流的，但操作感稍次，售价为 180 元。索尼克是 MD 的超级明星，它在二代变身后同伙伴打败了耶库马博士，但它们又在《索尼克Ⅲ》中遇到了麻烦，同样又是一个充满奔跑冲撞刺激的游戏，售价为 160 元。MD 上终于有了《中国象棋》这个节目，在对局时那用数码扫描映像的华夏风光系列背景，杀子和将军时的合成人语，以及设定子、丑、寅、卯、……、亥共十二个难度级都不会令人失望，此卡大约在 200 元左右。众所期盼的格斗系列的第三作《BARE KNUCKLE Ⅲ》（港译：格斗三人组Ⅲ）终以 24M 的大容量登场了，它集合了Ⅰ代和Ⅱ代的特点，还加入了新的人物及新的设计，只是人物的攻击力不尽人意，但仍不失为好节目，售价在 200 元以上。

十六位机应该说是当代闯关族的正确选择，不要再为八位机耗费人民币了！如果你已拥有 MD，那么你更该有一部人见人爱的 SFC，虽然 SFC 很贵，但是值得！若你还没实力添置 SFC，还需继续加强自己手中 MD 的功能，你

就要配一对六键的手柄。那手柄上的ABC、XYZ、START键我们都知道的它们的作用，唯独那个MODE键至今不明白它为何用。适用于这种手柄的游戏节目已很多了，如SF Ⅱ、武士道、龙虎之拳、龙珠Z武勇烈传、EX机动战神等，足以显示六键柄的优越性。北京市场上有两种六键柄，一种形状与原来的带连发键的MD手柄一样大，售价为140元左右；另一种是MD2的小六键手柄，手感非常好，且价格也很低，在65～100元之间。

SFC(超级任天堂)

超任从四月起有大批力作出台。当然首推史克威尔的《太空战士Ⅵ》，堪称十六位机RPG排名第一的大手笔、大容量的超值作品。

SLG的代表当属光荣出品的《项刘记》，内容再现楚汉相争的风云，制作水准也令人满意。

动作游戏有《圆桌武士》和《新热血硬派》上场，分别由CAPCOM和TECHNOS制作，其耐玩度不用介绍诸位也应当放心。真人映像的动作游戏《极地雄风》也许会有玩家愿意一试。引得万人瞩目的对战戏《十六人超级街霸》与《饿狼传说Special》(十五人版)也在SFC出现。此外《幽游白书Ⅱ格斗之章》和任天堂的《SD飞龙拳》也是焦点节目。以上四作品发售日期定在六月底至七月中旬，本期发行时应已上市。

射击领域中意外地见到了新作，名为《100%COTTON》(棉桃小妖精)，是从街机移植的节目，其设计不俗，为射击游 戏注重入了一点新动力。

ARC(街机)

街机市场在一片喊打声中，仍屹立不倒。动作游戏市场被CAPCOM占掉大半，《恐龙斗士》、《复仇者》、《圆桌武士》、《三国志Ⅱ》、《街霸Ⅱ》长久不衰，似乎永远不败，这显示着CAPCOM的强大实力。射击游戏中《四国战机》、《威虎战机》、《蠊》等佳作是主力。各种麻将机及扑克牌机在不少街铺中仍为主力。新的节目中也有不少优秀作品，其中《黑么狱Ⅱ》是一个90°的上视动作节目，与前作相比增加了人物的招式，更具迫力。《变身忍者》采用全新游戏方式，战斗中可以变成对手的样子并以他的方式攻击，相信此GAME不会令人失望。阿特拉斯的《豪血寺一族》这个新的对打游戏可说是完全仿街霸二代，其动作及操纵感几乎完全一样，令不少街霸玩家转向这个节目。

IBM—PC(电脑)

从今年年初起，北京PC游戏的市场在一夜之间便繁荣起来，大量GAME涌进市场，令玩家目不暇接。街上还出现了专门拷贝电脑游戏的店铺。节目虽多但好坏不一，但有些是非玩不可的：《倚天屠龙记》由智冠推出，容量33MB，需2MB内存，支持声霸卡、魔音卡、采用45°俯视画面，游戏溶合了RPG、SLG和冒险三种形式，可说是智冠公司的佳作。《轩辕剑Ⅱ》由大宇推出，容量15MB，需2MB内存，支持各类音效卡。尽管《轩辕剑Ⅰ》是一个"巨呆无比"的节目，但这并不影响其续篇的水准。这两代相比真有天壤之别哟。《轩辕剑Ⅱ》中的数 字表示方法很新奇，全用大写表示，初见真是叫人不适应。大宇的另一部作品《妖魔道》也采用这种数字显示方法。《DOOM 5D毁灭战斗》是ID SOFTWARE公司继《德军总部3D》、《命运之矛4D》后的一部力作。虽然4D比3D有进步但总体感觉一般，并不新鲜。5D却采用真三维画面，需4MD内存，画面及音效的逼真程度足以令见到它的人目瞪口呆。

闲话(不是屁话)

北京市场上自94年以来出现了任天堂公司的手持游戏机GAME BOY(GB)售价约为500～800元。虽然零售商店并不多，不过GB也算终于出现在北京了。在海外GB已经售出3129万台。在日本价格约9800日元，在美国为49美元，显然北京卖800元是很贵的，而且优秀的GB节目也少。其实国外GB的软件非常多，种类齐全，甚至包括RPG和SLG。国外为GB做了许多外部配置，如放大屏幕、立体声喇叭等，再加入众多优秀软件的支持，GB远比SEGA的GAME GEAR(GG)畅销得多。最近听说日本任天堂在深圳合资生产和销售GB机及其它游戏机品种(不知是否包括SFC)，相信这次合资会使GB大大降低成本，售价也会下降许多，到时我们中国闯关族也消费得起了。

就连在日本也称作最高科技产品的光盘游戏机3DO，终于在北京也出现了！?3DO是松下公司的产品，其画面及音效是无与伦比的，并且有多达65间公司为其制作软件，足见实力。如今北京一家店铺正在出售这种游戏机，售价为6800元，笔者见到时还没有人买过，只是有一个人订购此机，想来是还未存够钱吧！软件在该店也有一些，如侏罗纪公园、赛车、全美职业橄榄球等，价格为每盘800元。真正要这种游戏机普及，我想还需要十年吧！

不管RYU卖的是不是大力丸，对闯关族来讲，知道点GAME新闻总是好的。可是KEN就不干了，质问RYU为什么说他是疯子？RYU说你乱出"嚎you根"还不是疯子。KEN却说那是发挥这招必杀技的最大威力。哥儿俩你一言我一语就要动手，诸位编辑赶忙劝住，若他俩在编辑部动起手来，我们几位战斗力数值都在100以下的人类哪儿受得了呀！

(本期部分信息由北京汪寅、尹冰、上海施晓、黄晓明提供，特祝各位"黑屁"，不不，RYU想说的是HAPPY，可是口音……)

责任编辑：邱兆龙

(声明：上期中《三国志Ⅱ——霸王的大陆》作者为李波、王韵，因工作失误漏排，特此道歉)

游戏始祖

（二）

编者按：目前市场上发卖的电子游戏是继承和发扬早期游戏的优点而来的，温故而知新，我们收集了任天堂已推出的各种游戏类型的始祖，你知道多少呢？

责任编辑：五四

5、以漫画、动画片为原型的游戏始祖

做为 FC 游戏最初跟“大金刚一代”一起发售的“大力水手”（1983 年 7 月 15 日）是以漫画和动画为原型的游戏始祖。紧跟着 11 月 22 日推出的“大力水手英语游戏”也使用了大力水手。其后的两年间几乎没有新作，直到 85 年 11 月“摔角”又使用了漫画形象。现在使用漫画、动画改编成的电子游戏已经比较普遍，甚至成了一种常例，如“米老鼠”，“乱马 1/2”，“幽游白书”以及“龙珠”和去年卖的“阿拉丁神灯”等。

6、画面上使用汉字的游戏始祖

最初 FC 的游戏画面上显示的大都是罗马字母和数字。意想不到的是汉字的使用也相当早。83 年 8 月 27 日同时出售的“麻将”，“五子棋”都使用了汉字，因为是同一天出售，所以并列榜首，不用说它们也是桌上游戏的始祖。

顺便说一下，世嘉 MD 的中文版“三国志列传”全部使用了汉字显示。但在 8 位机上，使用汉字还相当困难，不仅要增加汉字字库，还要考虑游戏内存。这也是以文字为主要叙事形式的 RPG 无法风靡全国的原因。据我们所知，到目前为止，国内唯一的一盘全中文卡是 94 年初发售的“赌神”。

7、定价超过 1 万日元的游戏始祖

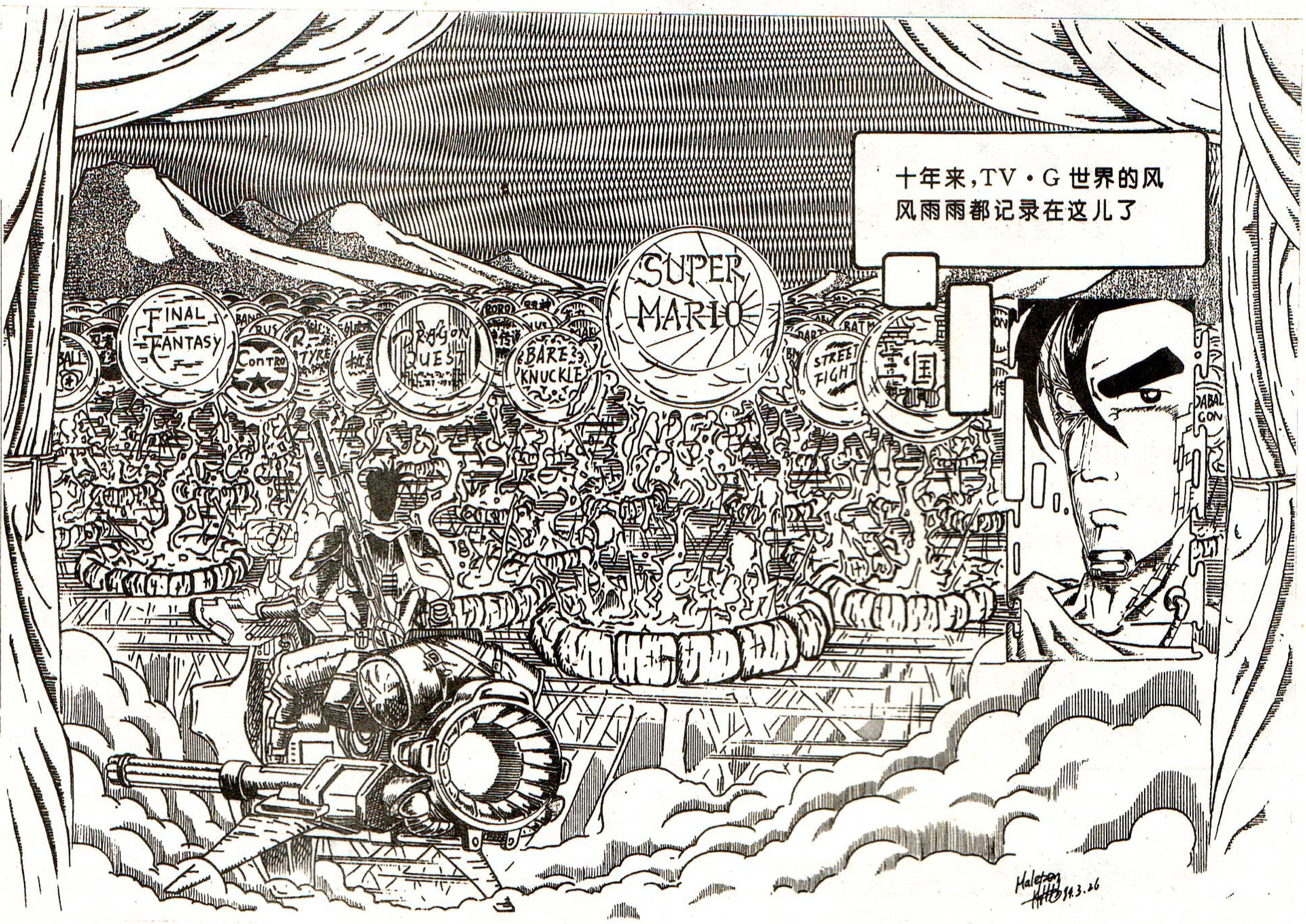
FC 游戏卡的销售价一般在 5000 日元左右。但有些游戏高达 9800 日元，90 年 2 月 3 日出售的“信长野望—战国群雄传”定价为 11800 日元，厂商是光荣公司。光荣除了这部游戏外，还作了许多仿真类游戏如“三国”等，售价都很高。另外，在引入周边机器的条件下，附带专用键盘的“FAMILY BASIC”在 1984 年以 14800 日元的高价出售。

8、采用秘技的始祖游戏

利用秘技这项技术而言，FC 最初的“大金刚 I”已开始采用，但如果说是谁最先使用了已编成程序的指令技术那就另当别论了。84 年 11 月 8 日由 NAMCO 公司制作的“铁板阵”引入指令技术实现了无敌状态，点数设定等，这在当时是一个新突破。“铁板阵”是由街机版改编的射击游戏，取得了巨大的成功，今天游戏使用秘技已经是相当普遍的现象，这确给游戏者带来方便和乐趣，但也引起一些游戏专家的严厉批评。

游戏始祖

电子游戏节目十年



文/小楠　题图/谢鹏

2

走向成熟·1987

一、RPG 独领风骚

1、大飞跃—1 年 190 部游戏

经过 83—86 年四年间的不断积累和奋斗，1987 年是电子游戏业走向成熟的年代，共生产了 190 部游戏，几乎相当于前四年的总和。以类别分，动作游戏 82 部，仍旧保持着超级大国的地位，远远多于其他游戏类型。故有些评论家认为 87 年是动作游戏的全盛时期，其代表作是《梦工厂》。RPG23 部，由上届倒数第二一跃为亚军，可见势头之迅猛。其代表作是《勇者斗恶龙》。体育类 22 部，代表作是《高尔夫球》，居第三位。射击类由前四年的 39 部降为 13 部，实在有点可怜兮兮的。不过值得骄傲和聊以自慰的是 87 年生产出"梦幻境界"和"沙罗曼蛇"这样高水平的射击名作，足以留芳百世。前次入选十佳的射击游戏《银河号》无论火爆、声效、画面、构思都无法与其相项背。事实上 87 年以后生产的射击游戏都没有多少实质性的进步，直到出现世嘉和超级任天堂引发的硬件技术革命，射击游戏才有了突破性进展。

其他类型依次类推为：桌上类 12 部；侦探推理和益智类同为 9 部；仿真类 6 部；其他 14 部。列表比较如下，我们可以更清楚地看出游戏节目变化发展的大趋势。

	一九八七年 共 190 部			八三—八六年 共 211 部		
游戏类型	数量	比例	名次	数量	比例	名次
动作	82	43%	1	99	47%	1
RPG	23	12%	2	7	3%	7
体育	22	11.5%	3	14	7%	3
射击	13	6.8%	4	39	18.5%	2
桌上	12	6.3%	5	9	4.2%	5
益智	9	5%	6	12	5.6%	4
侦探推理	9	5%	7	8	4%	6
仿真	6	3%	8	3	1.3%	8
其他	14	7.3%		19	9%	

2、RPG 独领风骚

尽管大多数人由于动作游戏在数量上的压倒优势而称 87 年为“动作游戏年”。笔者仍旧以为从游戏的上升趋势，制作难度，内在质量，发卖数量，用户认知度，尤其是对游戏发展的深远影响和历史贡献而言，不如称 87 年为 RPG 年。笔者之所以在大标题中没有直称 87 年为 RPG 年，而宁可用“走向成熟·1987”，是为了照顾一般性的说法。同时为“88·RPG 年”留余地。从十佳游戏评选看，83—86 年度动作游戏占 5 席，RPG 占 2 席。而 87 年度则 RPG 为 4 席，动作类仅插进一只脚。就游戏质量而言，动作游戏虽然多达 80 多个，但挑挑捡捡，传世之作几乎没有。值得提到的只有“绿色兵团”，销售量最高第 4 位，入围 6 次，认知度最高第 6 位，入围 5 次，平均分 7.25 点。这是个难度比较大的游戏，在我国很受欢迎，大概是“老八强”之一吧。“热血硬派”是热血系列的第一弹，由于 TECHNOS 公司的不懈努力，几年内陆续推出“热血物语”，“热血高校”，“热血进行曲”，“热血格斗传说”等，成为著名的暴力游戏系列。销售量最高第 6 位，入围 7 次，认知度最高 9 位，入围 4 次，平均分 7.00 点。用这样的游戏做 BOSS 主打，显然压不住阵脚。而 RPG 则龙腾虎跃，人强马壮。87 年一口气连续推出入选“十佳”的“勇者斗恶龙”，“神剑除魔传”，“最终幻想”，“桃太郎传说”以及未入选的“女神转生”，（销售量最高第 2 位，入围 7 次；认知度最高第 3 位；入围 35 次；平均分 7.75 点。）这些游戏每个都能做龙头老大。这些成熟和精心制作的游戏构成了一个优秀的游戏群体，如群山耸峙、千帆竞驶，领导了游戏业发展大趋势。它们不是游戏场上的匆匆过客，而是留下了一行深深的足迹。游戏业正是由于这些节目的推动而不断发展前进，不断吸引越来越多的大众奔涌到电子游戏的激流中来。

RPG 之所以成为电子游戏的主流，大致有以下三个原因：

A：人的本性总是喜新厌旧。动作和射击类游戏老是那一套打打杀杀，缺乏创新，使游戏者感到厌倦。RPG 这种偏于叙事和内涵较为丰富深刻的游戏样式给电玩迷带来一阵新风。

B：游戏者可以扮演主人公去冒险，争斗并取胜，有很强的参与感和成就感，迎合了日本人勤奋努力，一点一滴坚持不懈取得成功的性格。

C：有些 RPG 中也包含了动作类和射击类等游戏样式的手段，是一种复合性题材，较好地处理了题材，叙事方式与表现手段之间的矛盾。它保留了战术打击，但更重视战略级的策划和运用，在较高层次展示了电子游戏特有的娱乐功能。

3、“还乡”待来年

顺便说一下，87 年以后，因“勇者斗恶龙”系列，“伊苏国”系列，“最终幻想”系列，“神剑除魔传”系列等经典 RPG 的陆续推出，引发一波又一波的抢购狂潮。财源滚滚，一获千金。相比之下，其他游戏类型则黯然失色，只能“偶尔露峥嵘”。直到 1991 年由街机移植到任天堂红白机上的“街霸Ⅱ”一举成功，动作游戏军心大振。“格斗三人组”，“街头快打”，“饿狼传说”连续跟进，动作游戏如还乡团卷土重来，与 RPG 又成抗衡之势，动作游戏迷算是出了一口恶气。

这是后话。

二、大事记

参照人们对87年游戏业的议论话题，按月介绍每月发生的重大事件，既是缕缕回忆，也含诸多怀念之情。

一月：在美国拉斯维加斯举办的家用电器展览会上，任天堂游戏机首次展出，引起轰动。任天堂开始进军美国市场，至93年在海外共销出任天堂红白机3741万台。一年一度的拉斯维加斯家用电器展览会至今仍是重要的国际展览会。任何一家知名的游戏厂商都不会忽视这个知名度很高的橱窗，当然也包括世嘉和任天堂。

二月：《勇者斗恶龙Ⅱ》于月初开始发卖引起连续数月的抢购狂潮，排行榜连占鳌头。奠定了“勇者”系列在游戏软件方面的经典地位。

三月：在全日本举办了游戏机高尔夫球大赛。

四月：任天堂举行记者招待会。会长山内溥宣布：任天堂红白机（FC）在日本的销售已突破1000万台，达到两家一台的普及量。

六月：“北海道连续杀人”隆重发售。这是崛井雄二继“勇者斗恶龙”系列后推出的又一个受欢迎的游戏。

七月：“梦工厂”发售。这个游戏被许多专家评为本年动作类游戏的代表作，

八月：使用3D眼镜的游戏“高速公路”发售。

九月：任天堂游戏史上第一个上、下集游戏“新鬼岛”几乎同时推出。这种上、下集形式是比较罕见的。九月九日东京新闻刊载“16位的超级任天堂预定明年底发售”，这是新闻界第一次报导超级任天堂的消息，预定价格2万日元。

十月：任天堂强有力的竞争对手PC—ENGINE诞生。这是电子游戏史上的一个重要里程碑。87年共推出五部游戏，几乎全部是HUDSON制作的。

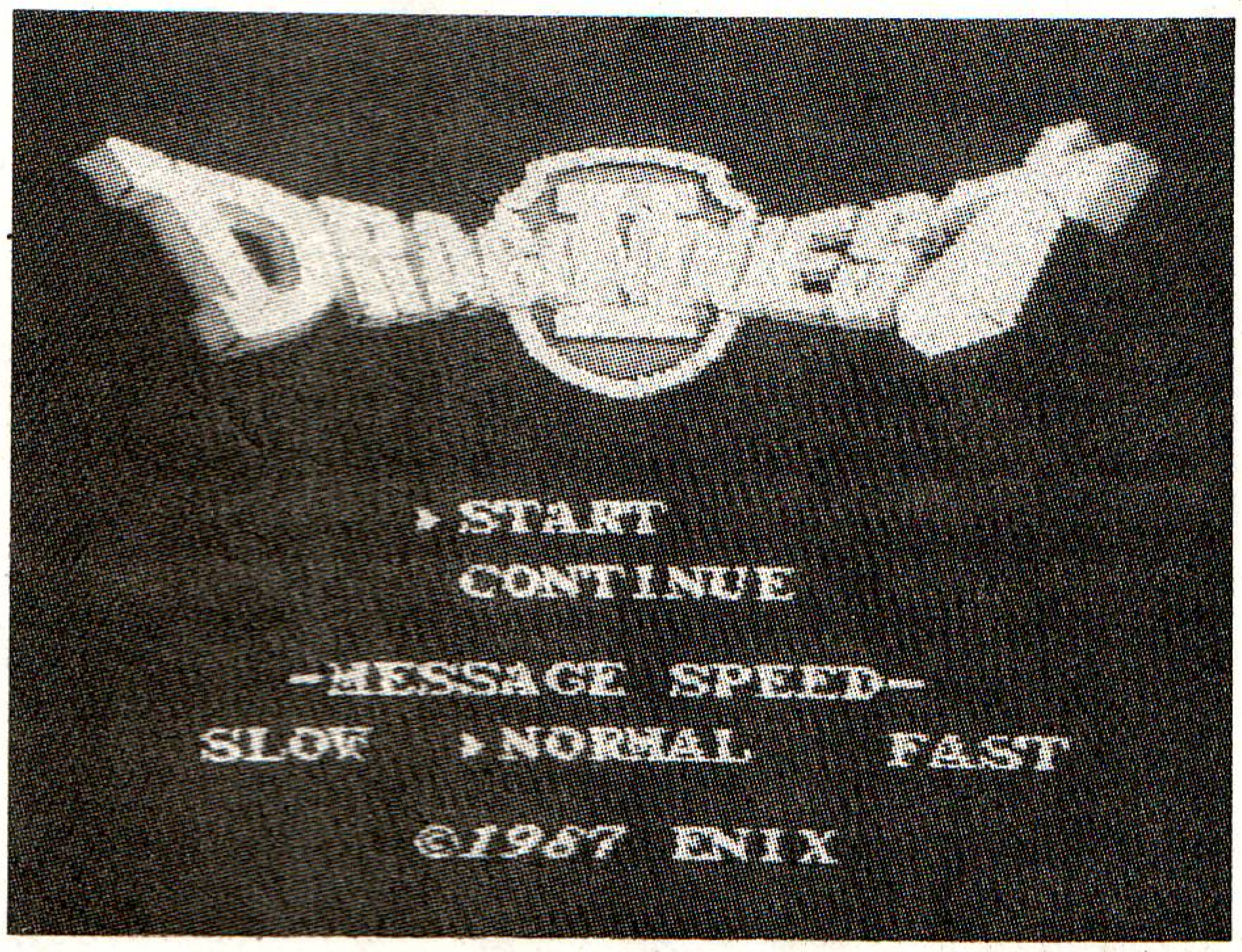
十一月：免费试玩新作游戏展示会在东京举办，盛况空前。任天堂的山内社长说，由于16位超级任天堂即将问世，考虑回收任天堂的旧机种。

十二月：闯关族梦寐以求的“神剑除魔传”发售，它在RPG史上有不可动摇的地位。

三、十佳游戏

十佳节目是多种不同游戏类别的代表作，从一斑可窥全豹。87年十佳游戏中，RPG4个、桌上类2个、动作类，射击类，体育类，侦探推理类各一个。除了下面要逐一介绍的这十个游戏外，象“87年职业棒球”，“新鬼岛”，“梦工厂”，等都有人推崇，更不用说“沙罗曼蛇”，“女神转生”这样的经典名作。它们的落选实在令人遗憾。

1、**勇者斗恶龙Ⅱ，87年1月26日，爱尼克斯制作** RPG



崛井雄二制作，鸟山明绘画的指令选择型的正统RPG第二弹。为了阻止哈刚可怕的野心，罗多的勇敢的子孙们走上了长期的冒险道路。首次引入伙伴选择，主人公可以选择同样继承罗多血统的两个伙伴，并且齐心协力地完成冒险。3个人都有鲜明的个性，并且增加了战略选择的可能性。地图大小是前作的4倍，谜题增多，整个游戏难度上升。发售日购者如潮，不断爆发新的销售记录。销售量连续37周名列第1，认知度74周名列第1，平均分9.55点。这一系列纪录都是空前的。

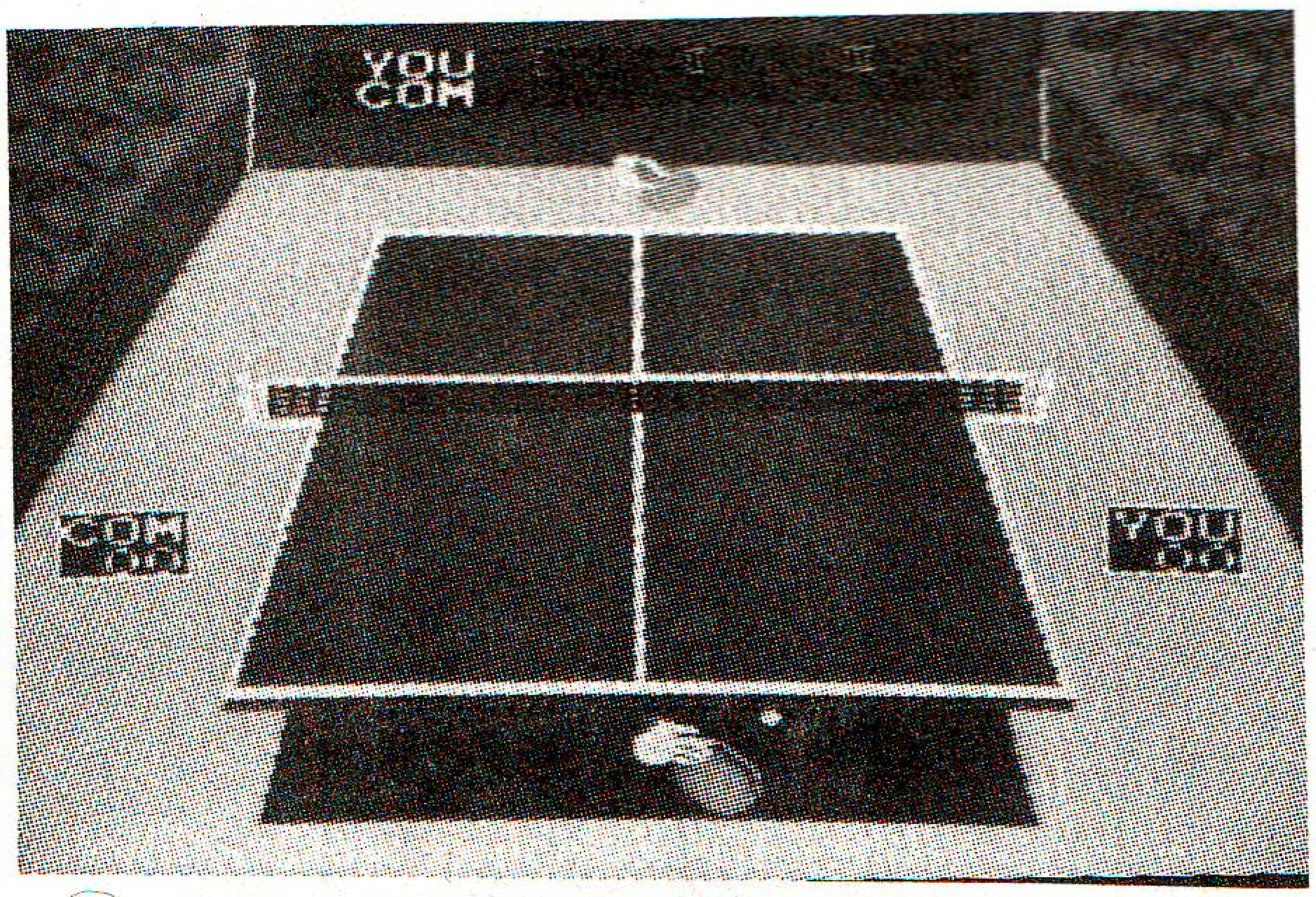
2、**林可的冒险，87年1月14日，任天堂制作** **动作类**

这是87年唯一入选的动作类游戏，可以看成是受欢迎的“赛尔达传说”的续作，不过由RPG改为动作类。在“赛尔达传说”中被打倒的大魔王戈诺在数年后的某一时期复活。赛尔达公主因中魔法而长眠不醒。故事围绕解救公主而展开。冒

险和战斗在海勒尔，有六座神殿，中间座落着奇形怪状的镶着水晶的石像。打倒隐藏的戈诺部下可得到经验值，使攻击力、魔力，防御力三要素水平得到提高。

发卖率最高第10位，入围10次；认知度最高达第2位，入围10次，评9.00点。

3、**乒乓球**，87年5月30日 **柯拿米制作 体育类**



有双人和人机对抗两种游戏方式。记分有11分和21分制，比赛采取3局2胜制，难度共分5个级别。乒乓球的撞击声非常悦耳，是个轻松愉快而有趣的体育游戏。游戏由对游戏业有重大贡献的柯拿米制作，任天堂出售，实在是天衣无缝的黄金搭档。销售量最高第6位，入围3次；认知度 最高第19位，入围4次。平均点8.75点。

4、**大侦探山马**，87年4月2日，NAMCO **制作 侦探推理类**

这是比较早期的侦探推理类游戏。讲述著名演员明石家山马扮演成侦探，追捕杀死滑稽故事演员桂文珍的凶手。调查的路线从大阪一直延伸到东京。推理的难度不大，情节也不是太曲折。最



引起注意的还是在游戏中酷似著名演员明石家山马的大侦探，以及经常出现的笑星岛田绅助，沙布柔，吉本兴业等。幽默而通俗的书信语言使人忍俊不禁，到温泉有偷看女子洗澡的滑稽场面。

销售量最高第一位，入围11次；认知度最高第3位，入围9次，平均分8.50点。

5、**铁道王**，87年12月12日，DB—SOFT **制作 桌上类**

以欧洲为舞台的轻松的桌上游戏。四人对战，可以买下国有铁道变为私人铁道，用收取路费等方法增加财富，最终成为铁道王。同时对地震、事故、彩票等都需有充分准备。经济战中可以体验到竞争的乐趣。朋友相聚时是挺好的消遣方式。这个游戏有点象“大富翁”，但似乎不如后者流行。

销售量最高第17位，入围4次，认知度不详，平均分8.50点。

6、**梦幻境界**，87年7月20日，SUNSOFT **制作 射击类**

“梦幻境界”是世嘉86年制作的大受欢迎的街机版射击游戏，被SUNSOFT移植到家用游戏机上。淡雅色彩构成的画面和可爱的图案人物给游戏增色不少，从哪方面讲都不比街机版逊色。故事讲述叙主人公欧帕欧帕为了消灭恶灵，在8个行星上战斗。武器是枪和弹药两种，把恶灵所有的基地和喽罗消灭后就可以与恶灵决战。欧帕欧帕的移动带有惯性，需要熟悉才能掌握。但习惯后可以享受以前射击游戏中从未有过的速度感和轻快的操纵感。

销售量最高第3位，入围6次；认知度最高第5位，入围7次；平均分8.50点。游戏88年推出Ⅱ代并被先后移植到PC—ENGINE和GAME GEAR上。

7、**九路盘围棋**，87年8月12日，BPS. EDGE，**制作 桌上类**

对局气氛和实战没有什么区别。对初学者有Lesson（学习）方式，有独特的“悔棋”程序，只要用REPLAY就可以实现。难易程度分得非常细，从初级到高级都可以选到适当的难度与游戏机对奕，当然也可以双人游戏。

这是第一部围棋游戏，为减轻游戏程序的负担，接受日本棋院的推荐，未用正式的19路盘而

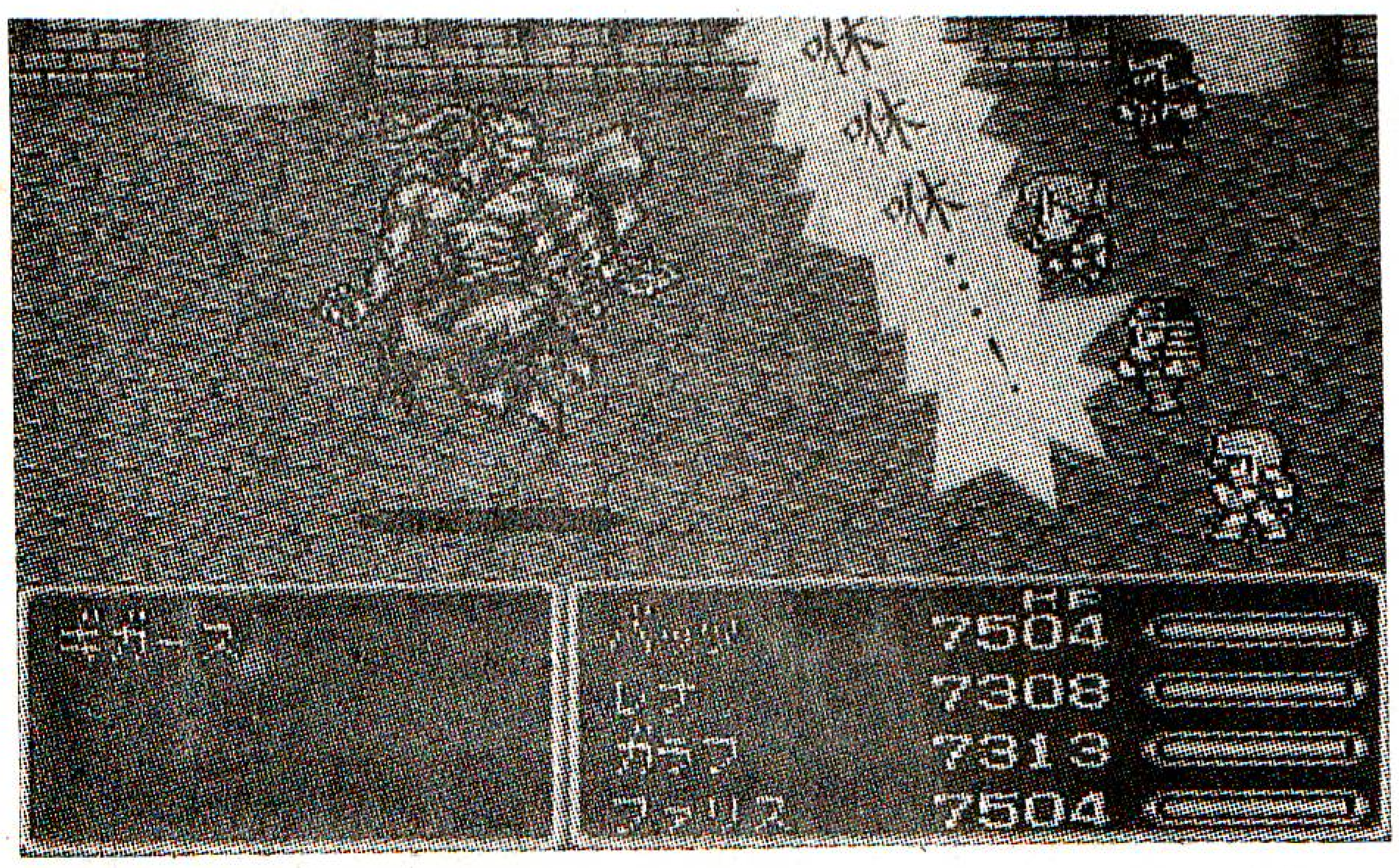
改为 9 路盘。平均分 8.25 点。

8、**神剑除魔传**，87 **年** 12 **月** 22 **日**，SIR—TECH **制作**　　RPG

会使用魔法的瓦德那夺走了狂王多来波宝贵的除魔器。为了奖金和名誉，冒险家们纷纷出征，到瓦德那的地下迷宫向瓦德那挑战，以夺回除魔器。角色是 5 个种族 8 个职业的人组合而成，最多可以 6 个人结伴进迷宫探索。从地下一层开始，一面战斗以提高人物水平，一面一层一层向下前进。迷宫总共 100 层，100 种妖怪阻挡他们前进。打到 100 层战胜瓦德那夺取除魔器再回到地上，游戏才能 CLEAR。该游戏原为美国街机版游戏，在美国取得爆炸性成功。被移植到游戏机上时，采用了与“勇者斗恶龙”显示画面不同的三维画面。惊险怪诞的迷宫探索会给电玩迷带来无穷的乐趣。“神剑除魔传”是反“勇者”的中坚力量，也是奠定 RPG 基础的经典杰作。销售量最高第 6 位，入围 7 次，认知度最高第 4 位，入围 25 次，平均分 8.25 点。

9、**最终幻想**，87 **年** 12 **月** 18 **日**，**史克威尔制作**　　RPG

人物设计是日本著名的插图作者天野喜孝，程序设计吉贝利，脚本寺田宁二等都是名人。故事是光之英雄打败了能操纵地、水、火、风的黑暗魔鬼。在“勇者斗恶龙”巨大成功的刺激下，没有攀龙附凤，而是打起了“反勇者派”的大旗。角



色调换，高速交通工具飞艇等都是独创的。大量绘制精美的演示性画面，引起人们的多种议论，94 年 5 月 24 日超级任天堂上的第六代已经问世，从前五代看，Ⅰ代是最有个性和创造性的一部。但当时的评价似乎并不那么可人，直到 90 年代第Ⅲ代发售突然“火”起来，真是人算不如天算。

销售量最高第 4 位，入围 8 次，认知度最高第二位，入围 57 次，平均分 8.25 点。

10、**桃太郎传说**，87 **年** 10 **月** 26 **日**，HUDSON **制作**　　RPG

桃太郎传说是日本十大民间传说之一，在日本可谓家喻户晓。游戏是根据小说改编，保留了幽默滑稽的风格。金太郎，浦岛太郎等传说中的勇士也全部登场。为了消灭折磨村人的恶鬼，桃太郎带着宝物去恶魔岛进行挑战。游戏内容没有什么出奇的部分，但在使人捧腹大笑的噱头中情节不断发展。把朴素的大众喜闻乐见的民间传说移植到充满幻想的 RPG 中，显示了游戏鲜明的个性。桃太郎传说占有天时地利人和，人缘相当好。后来又推出一系列桃太郎游戏。

销售量最高第二位，入围 19 次；认知度最高第 3 位，入围 18 次；平均分 8.00 点。

四、最佳游戏金奖和单项奖

与 83—86 年度不相上下的激烈竞争不同，87 年的最佳游戏金奖无可争议的归于“勇者斗恶龙Ⅱ”。由于游戏者对Ⅰ代的好评，对于续集的期待值是相当高的。而Ⅱ代出色的制作给予电玩迷最大限度的满足，实在很了不起。

各单项奖名单如下：

剧本奖：最终幻想

人物设计奖：热血硬派

题材奖：中山美穗的快乐的中学

演出奖：侧袋台球

规划奖：梦工厂

画面奖：拼画

音乐奖：梦幻境界

长期畅销奖：神剑除魔传

动作游戏奖：洛克人

RPG 奖：神剑除魔传

冒险游戏奖：新鬼岛

射击游戏奖：沙罗曼蛇

体育游戏奖：家庭网球

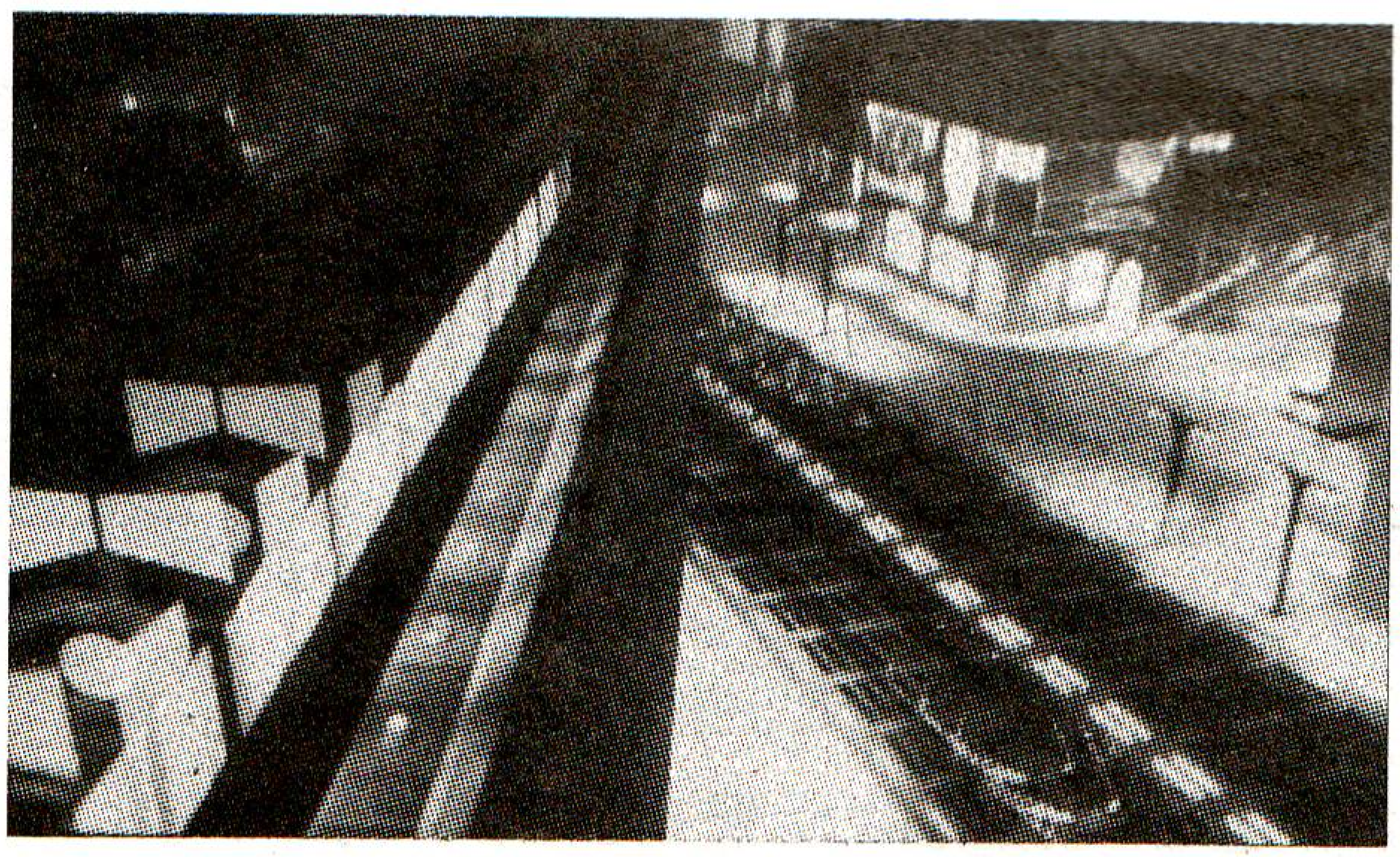
仿真游戏奖：苹果城的故事　（下接 21 页）

暴力辛迪加

袁　雪　飞

这是个真正‘火爆’的英文 IBM—PC 游戏，它一改以往游戏的陈弹老调，给你一个全新的感觉。其画面的细腻、音效的逼真、算法的精确无不让你身临其景、感受倍至。它不失 RPG 类的投入、ACT 类的过瘾。笔者愚见:这才是正宗的 IBM—PC 游戏，玩这种游戏真是享受!

在 2XXX 年，欧洲某个新兴城市的夜晚，满街

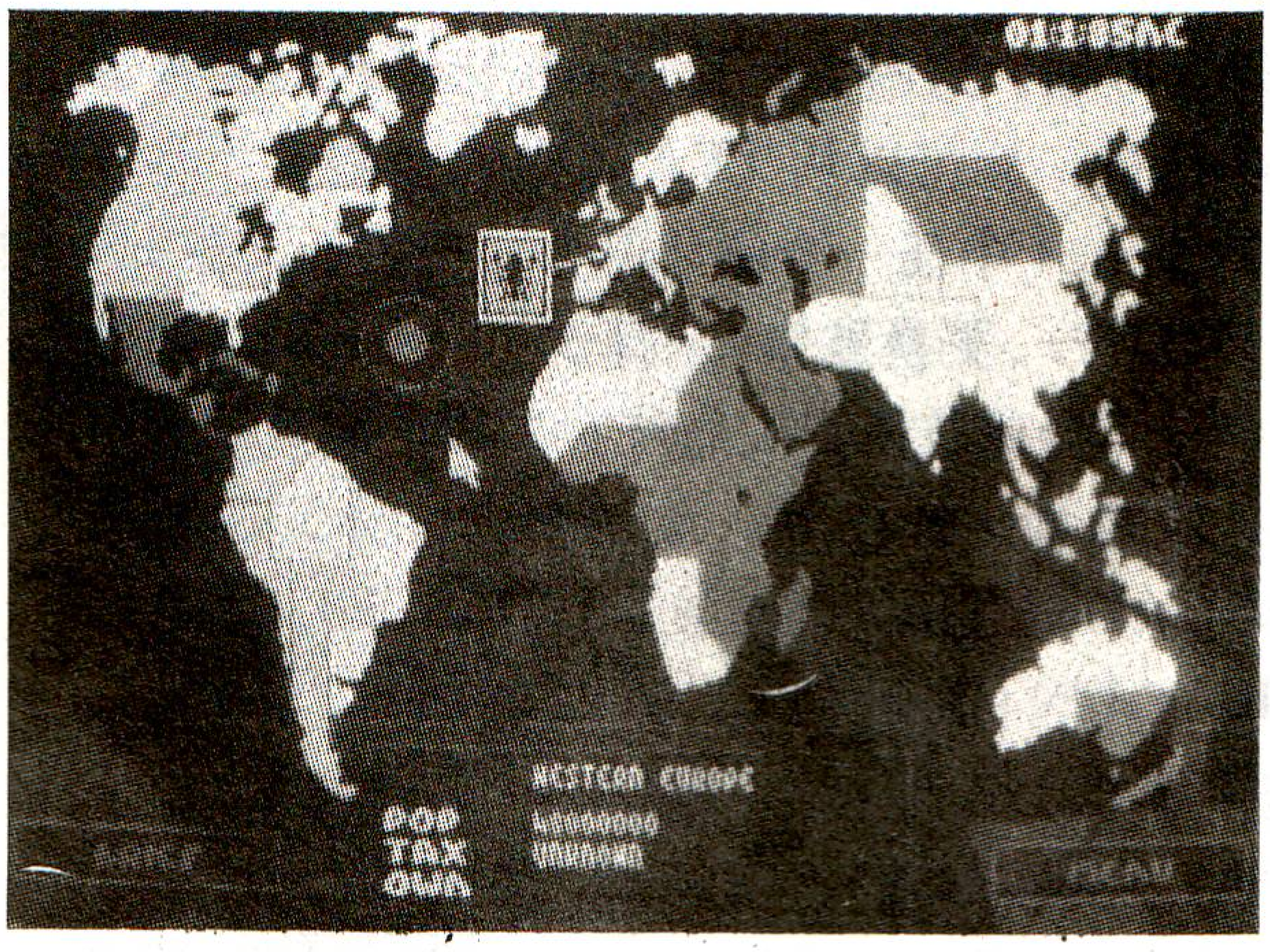


公元 2XXX 年　欧洲某新兴的城市一派繁华。

的浮磁汽车和广告屏幕墙，灯火闪耀，一派繁华。此时，一辆浮磁 汽车驶向路边一个正在点烟的男子身边。这个男子被一种神秘的力量吸入车内。这辆汽车随后驶入一座神秘的城堡，在城堡内，这个男子被更换了可修复的肢体和电脑，然后又将他放回原处，只见他从怀中掏出激光手枪，打出了 SYNDICATE 几个大字，开始了他的特殊使命……

现在你就是这样一些人的老板，坐在飞船上，盯着激光屏幕，指挥他们完成使命。

当你在 MENU（主菜单）中，按下 F2 键或用鼠标点一下 F2 这一栏就可以看到一幅世界地图，这个地图上各个地区的颜色不同。你完成了任务后就变成和你的图标一样颜色，你只能选择屏幕



全世界势力分配图

上某个闪烁的地区进行下一次游戏。你可以从地图正下方信息框中得到你选择地区的名称人口税收等信息，你也可以从该地区的税收和 OWN 情况得知是否打过。一旦选中了这个地区，就可以点一下屏幕左下方的 BRIEF 框，进入 MISSION-BRIEF 那屏，或者点一下屏幕右下方的 MENU 框，返回 MENU 主菜单。在 MISSIONBRIEF 这屏中，你会得到本次任务的有关信息，如敌人的防御力量，完成任务的捷经，放大的地形图等。当然这些信息量的大小要看你肯花多少钱，屏幕右上角的 INFO 和 ENHANCE 两框中的数字就是更多信息的价钱。当你用鼠标点 ENHANCE，直到这个框不再出现数字时，你就在紧挨着这个框的正下方的窗口中看到这次行动详细的地形图（你可以用鼠标指着地形图，按住鼠标的右键移动鼠标浏览整个地形图）。而且上面分布许多红点，这些红点就是对你最有威胁且具有进攻性的敌人，它们的分布是你刚进入该区域时的位置，以后他们会自动判断你方队员的位置进行攻击。MISSIONBRIEF 这屏绝大篇幅是介绍本次任务的由

来、提示和捷经。你可以点屏幕右下部的→和←翻页。当你明白了本次任务的目的后，就可以点一下屏幕左下方的ACCEPT框，进入下一屏选择本次行动的队员、装备及其肢体，或是研究新的装备和肢体。然后就进入状态，开始行动了。

从MISSIONBRIEF那屏中点一下ACCEPT框，就进入装备屏幕。在这一屏中，你可以看到左面的一列为别标有1、2、3、4的四方框和RESEARCH、TEAM、MODS、EQUIP、ACCEPT等框。这四方框是你一次行动所能指挥的四名队员，你可以从TEAM中选择队员并且点亮1、2、3、4中任一个或全部来为其装备武器(选择EQUIP)、更换肢体(选择MODS)。而右边的框中是武器或肢体详细的技术参数，如武器的射程、装弹量、价格等。最初提供给你的武器有PRSUADERTRON(说服器)、PISTOL(手枪)、SHOTGUN(散弹枪)、SCANNER(扫描器)、MEDIKIT(医药包)，肢体有U1型的LEGS(腿)、ARMS(臂)、CHEST(胸)、HEART(心脏)、EYES(眼)和BRIAN(脑)。屏幕右上角 数字是你现有的钱数。

下面介绍如何有效地进行研究，以便更快更好地完成任务。当你点一下RESEARCH框，就可以进入研究屏幕，研制你所需的新武器、新装备和新肢体。这一屏左面由上至下依次是研究项目框、研究方式框、MODS和EQUIP. 研究项目框中有AUTOMATIC(自动性)、MISCELLANEOUS(多样性)。如果对AUTOMATIC进行研究，就会研制出UZI(乌兹冲锋枪)，对ASSAULT研制出FLAME(火焰喷射器)，对HEAVY研制出LASER(激光枪)，对MISCELLANEOUS研制出ACCESSCARD(存取身份卡)。如点一下MODS, 研究项目框中就要变为U2型的LEGS、ARMS、CHEST、HEART、EYES、BRIAN。你可任选项目框中某一项研究，这时屏幕中间会出现一个X轴为时间、Y轴为百分比的表，你若选定研究项目，表中会出现一条明亮的直线，通过选择FUNDING+ (加费用)和FUNDING- (减费用)直线有所变化。你花的费用越多，研制的时间就越短，正好成线性反比，此时电脑已经自动开始研制了。你可以等候在屏幕前，直到研制成功，也可以点一下ACCEPT框，装备队员进行游戏。

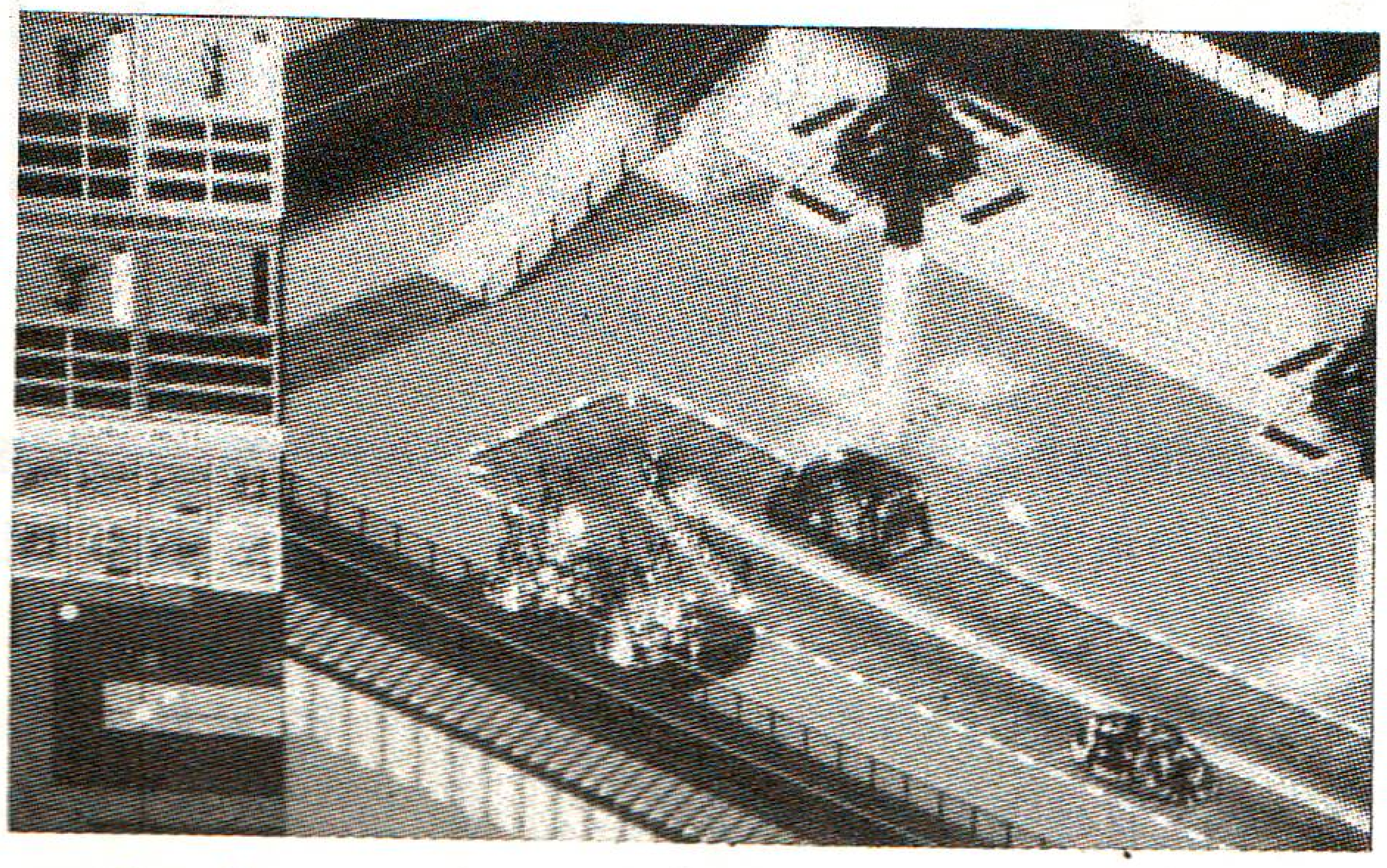
下面谈谈装备你方队员，你可以对装备屏的四方框中任一个进行装备，也可以点一下四方框中间的四个星号，对四个队员统一装备。这屏中间是对应的队员肢体和携带的武器示意图左边是武器和仪器的清单，需要提醒的是你必须看明任务后，再选择必要的仪器，才能完成任务顺利过关。选好武器后，可点PUARCH框购买。如买错了，可选该武器且点SEAL框买掉。仪器亦然，而肢体只能装备不能卖掉。

下面介绍一下各种武器、仪器和肢体的性能：PISTOL(手枪)是免费的，并且各个队员最初唯一的装备，杀伤力最弱、装弹最少、射程较近且只能单发射击；SHOTGUN(散弹枪)杀伤力面积最大、装弹较少、射程最近且只能单发射击，可以用于群战；UZI(乌兹冲锋枪)杀伤力较大、装弹较多、射程较远且能连发射击，可以用于冲锋进攻；FLAMER(火焰喷射器)杀伤力最大、装弹较多、射程较近且重量较大，只要喷中，敌人定会被烧死，可以用其攻击顽固之敌，但使用不当也会烧死自己人；MINI—GUN(轻机枪)杀伤力最大、装弹最多、射程很远且能连发射击，但重量最大；LONGRANGE(狙击枪)杀伤力最弱，装弹一般，射程最远但只能单发射击，可以用于暗杀；GAUSS(高斯枪)杀伤力无敌、装弹最少、射程较远，主要用于摧毁敌人车辆，在危急情况下也可对付武器精良的群敌，管叫他们死无全尸；PRSUADERTRON(说服器)是一种让你方线人、人质和同伙跟你方队员走的仪器，有一些任务你必须带上它才能完成；SCANNER(扫描器)是一种远距离、大范围搜索目标的仪器；MEDIKIT(医药包)可以医治创伤、恢复体力，十分有用；如果你方队员更换了肢体，那它的抗击能力会大大增强，而U2型肢体比U1型更强。你若装备了好的肢体，便可谓刀枪不入了。

最后谈谈游戏时的屏幕和场景：屏幕左边由一至下依次为一个四方联框、一条提示框、一个武器携带框、一个示意地图，其余部分都是游戏场景。这个四方联框表示你选的四个队员体能状况，每一个框中有个反应该队员动作的小人，旁边竖

着的灰条代表该队员的健康度、横着的中间有个小竖杠的三条数值由上至下为灵活性、警惕性、射击方向灵活性。武器携带框是表示当前被指挥队员所携带和使用的武器，提示框中将随时提示你有关信息，告诉你箭头所指的是什么东西、任务是否完成。而提示框和示意地图对于你救人十分重要和关键，它以发波方式提示目标方向，蓝圆点表示警察的位置，闪动的小灰点代表你可捡的武器，红圆点表示具有进攻性的敌人的位置，白方点表示车辆的位置。游戏的场景多为城市、军营或工场，上面有楼房、高台、车道、天桥和沟壑，车辆有民用轿车、救护车、警车、工程抢险车和装甲车。

这个游戏中你所碰到的有市民、罪犯、警察、敌人、哨兵等。市民对你毫无影响，可以不去管他，以便节省子弹；碰到警察时应尽可能的收起武器，避免冲突，而有敌人向你攻击时，就另当别论了；对于敌人要坚决打击，彻底消灭。在游戏过程中，为提高速度，尽可能乘坐车辆，但当遇到敌人时，最好迅速下车，因为除装甲车外其余车辆经不了几枪就会爆炸。此外在四名队员同时乘座一辆车时，只有先上车的那一个才能开车和向车外射击，切记勿在车中使用 FLAMER（火焰喷射器），以免自己的车辆受损，导致自焚。这个游戏的背景音乐和音响效果俱佳，很给情绪。各类武器的射击声、甚至连 SHOTGUN 散弹枪的上弹声都清晰可辨。当你端着枪靠近警察时，警察会说："POLICE, PUT OUT YOUR WEAPON！"（警察，放下你的武器！）。如你完成了任务，语音会提示："MISSION COMPLETE"，同时提示框显



2 号队员使用缴获的火焰喷射器摧毁了敌装甲车。

示："PRESS BLANK"，按下空格键后，屏幕上是漫天礼花和欢呼的人群；假如失败，语音会提示：

"MISSION FAILED"，同时提示框显示："PRESS BLANK"，按下空格键后你的老板会大吼："NO！"，并随手抓起台灯砸向激光屏。而当你的全部队员殉职后，你的飞船就会冒着烟附向地面后爆炸。

这个游戏的真正乐趣和更深层次是言语所不及的，还要读者亲自动手，才能体会到。

责任编辑：邱兆龙

秘　技

《饿狼传说》　MD

无限次续关：比赛输掉时，续关的画面出现时，按着控制器的上、A、B 不放，再逐次按 C 键，每按一次，续关数增加一次。

《格斗四人组》　MD

选同一名主角：在标题画面按着 1P 的右及 B、2P 的左、A，再按 2P 的 C 键，即可。

《战斧 Ⅲ》　MD

选关秘技：在选择角色时，顺序按 AAAA, START, CCCCCC, 画面中央会出现一个数字，即可选关了。

广东梅州　杨胜军

《SUPER MONACO GP Ⅱ》　MD

SENA GP 的 MYSTERY ZONE：SENA GP MODE 共有三个 COURSE，完成后便能获得 SUPER LICENCE。再一次选择 SENA GP MODE，当试行走左面的 COURSE，决胜时，背景的湖上便会有尼斯湖水怪出现，若行走中间 COURSE，决胜时 UFO 便会出现在空中。

广东恩平　何路

宇宙大射击

COSMO GANG

NAMCO

SFC 8M

S H T

第一次看到这个外形像青蛙的主角时，相信不少人都会留下深刻的印象。这是拿姆科所设计的“幸运玩偶”，至于效果如何就不得而知了？

射击游戏的原祖……“小蜜蜂”及“大蜜蜂”，看来真是功成身退啦！拿姆科虽然至今还是继续推出这个系列的作品，不过并没有一再延续“蜜蜂”这个永垂不朽的招牌。

在街机版推出的时候，许多人都有一种相同的动作，就是先看看游戏画面，然后很快地从口袋中掏出铜板，坐下来玩一场之后，马上就跑去玩别的游戏。别误会！不是这个游戏不耐玩，玩过一次再没意思了！……相信只要曾经玩过“小蜜蜂”系列的人，一看见本款游戏时，马上就会有一种熟悉的感觉，然后就想尝试新一代的“小蜜峰”有何不同？

不过“小蜜蜂”系列有一个共同点，那就是游戏变化简单、操作容易、难度适中，在空闲无聊时，最适合拿来打发时间。通常不会花太长的时间，一直玩这个系列的游戏。只要玩一次，获得过瘾、满足的快乐就够了！

我个人觉得拿姆科这种作法是对的！虽然这只不过是个“小蜜蜂”这类的小游戏，可是它玩不腻。就像玩“俄罗斯方块”，分数高低已经不重要了！重点是在玩的过程中，给人一种安定的感觉。简单的游戏规则及操作方式，随时开机就能马上获得暂时的快乐。正因如此，就不应该为了节省容量，而简化游戏的品质。

“宇宙大射击”造型生动逗趣，这一群取名“太空流氓”的小家伙们，确实带给“小蜜蜂”新的生命。看它们采小队编制，整齐有序地出现在屏幕上，就像是受过严格训练的特技小组。各就定位时，滑稽可爱的移动姿态，与前几代的“蜜蜂”感受完全不同！别看这些小不点流氓不起眼喔！拿姆科可是相当用心地为它们设计活泼的动作，及涂上丰富的色彩。

在FC的时代中，背景画面始终一成不变。现在终于在SFC上看到丰富的背景！而且用色非常醒目，很有街机版的气势。

从“大蜜蜂”开始，游戏每进行一个阶段，就会出现有趣的加分舞台。在“宇宙大射击”中，加分舞台更是前所未有的爆笑！真不愧是太空流氓，在此将明目张胆地抢夺我方的“资源”，您必须眼明手快地击退它们！否则就失去加分的奖金。

最后关于音乐与音效方面，为配合游戏的造型，在音乐方面都是以轻松活泼的曲调为主，将游戏的气氛弄得更加的热闹。而音效方面，语音的效果是最令人叫好的！在加分舞台中，你可以听到太空流氓用一口标准的日语，带着黑社会角头的语调，说一大串听不懂的江湖术语。特别是面对最后角头老大时，语音更是将游戏气氛带入最高潮。过瘾呀！（主审按：听不懂的话，我们统称江湖黑话）

蛮　牛

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

SEGA

MD 4M

S P G

最近运动游戏愈来愈要求真实度了！特别是频频打出“明星牌”来吸引更多的消费者。

SPG在欧美相当受到重视与欢迎，畅销程度可不亚于RPG或SLG。这或许跟各地民情有关吧？

"蛮牛"的战斗视野，是采用半身侧面的角度。上场人物的造型，相当写实而且"巨大"……用这个字眼好像夸张了点！

为了让玩者明白两位拳击手目前的位置，在战斗画面的中央上方，可看见一个小小的视窗。这是由高空俯视整个拳击台的辅助画面，随着两位拳击手的移动，玩者就可以清楚地从这个小视窗，看见自己所站的正确位置。

我们在一开始便提过，这款游戏很注重真实的表现。除了精彩、流畅的攻击动作外，对每位拳击手的属性资料也有相当的考虑。例如拳击手擅长用左手或右手来施展重拳、出拳的威力、移动(挥拳)的速度、防御的能力、及持续战斗的能力。

初次接触的玩者，可能会觉得难度很高，只要多玩几场，就会渐渐适应了。值得一提的是音效的处理，观众会随着比赛的状况，发出叫喊的声音。如果表现不理想时，还会听到全场的嘘声喔！

喜爱拳击的玩家，不可错过这款游戏！不过很可惜的，本游戏还是比Virgin 的"拳王阿里"稍微逊色！但国内玩家不知是否有机会亲自去比较？

双截龙

RETURN OF DOUBLE DRAGON

TECHNOS

SFC 8M

A C T

比利和吉米又回来了！这次他们兄弟俩在 SFC 上，重现往日的雄风。还记得在好几年前街机轰动一时的光景，虽不及后来"快打旋风"系列，但就对早期的电玩来说，已经是相当不错了！

反倒是推出 FC 版本时，"双截龙"迈入全盛时期成为 TECHNOS 的金字招牌。后来陆续移植给其他游戏机及电脑，也都有很好的成绩。当然啦！好的作品自然会推出续集。FC 版的"双截龙Ⅱ"加入了故事剧情发展，而游戏内容仍与一代玩法差不多。"双截龙Ⅲ"更将故事剧情溶入游戏中，逐渐与原作风格有很大的差别。

回顾"双截龙"系列作品，它的确给予许多玩家不少的欢乐，自然当 SFC 牌发出移植的消息时，也引起大家的关切。

从发售前，媒体就一直强调 SFC 版是承袭街机版第一作的纯粹格斗动作风格。所以当您一进入游戏时，主角就站在赌城街头，等待敌人来袭……故事！故事呢？不知道是容量不够？还是忠于街机版？游戏内容都没有特别交代剧情的来龙去脉！只知道不断地冲！拳打！脚踢！如果问我到底在玩什么？答案是……呃！不知道？

SFC 版在操作上有个独创的新花招，那就是"运气"再发动攻击。这是随着时间长短而有不同的效果，特别是运气达到最高程度时，可给予敌人相当的重击。原本在人海战术的包围下，要运气施展必杀技，不是件容易的事情！但不知是程式设计不严谨，还是故意放水？只要不断上下移动主角，敌人几乎很少会主动采取攻击，自然运气的时间就很充足了。

随着硬件的提升，SFC 版的静画背景，比从前更加的细致。可惜动画人物的灵活性，还是没有太明显的进步。玩起来的感觉，仿佛是 FC 的豪华版而非街机版！在特殊攻击道具的威力上，也有相当大的出入。原本效用一向不错的大铁桶，这回砸到敌人身上，没啥特别的反应！反倒是从前较不管用的双截棍，这次威力惊人！三两下就把敌人摆平了。

SFC 版的音乐，可说是进步最多的！数首原作的背景音乐，再度出现在此时，聆听的气氛就令人十分感动！唉……要是其他部份也能够有这样的进步，不知该有多好呀！……

已经没有片头介绍也就算了，居然结局只看到工作人员的名单就没其他的了！笔者没试过 HARD 模式，不知是否在"一般模式"下，看不到最后真正结局画面呢？这点就留给玩家们去证实了。

一个知名度高的游戏，通常在进行移植时，会特别将游戏做的更精彩。而看到 SFC 版的"双截龙"，却让笔者十分失望。虽然游戏还算好玩，但充其量只不过是个小品的格斗动作游戏罢了！不是笔者过分挑剔，而是在与"快打旋风"、"快打刑事"、"音速超人"……这些 SFC 同类型游戏相比之下，实在说不出 SFC 版的"双截龙"有那些特别突出的优点？也许当您玩过几次之后，会将它摆在一旁，等待下一代的推出吧！

责任编辑：邱兆龙

秘技天地

编者按:从来信中得知族友们对秘技非常重视,希望增大篇幅,这纯属给我阿龙找活干。我很高兴为你们服务,不过唱独角戏我是不干的,故请各位马上向我靠拢,将你们手中最新秘技(以MD和FC为主)无私奉献出来,大家共享,岂不快哉。

《冒险岛二代》 FC

选关法:在标题画面时,顺序按右左右左ABAB。

北京 王冬

《飞龙拳Ⅲ》 FC

过关妙法:游戏前必须选游戏机教打法和打一次擂台后,再进入游戏,即可挡住每关关底怪物的攻击。

快速进入游戏法:此游戏每一关前言太多,若将SELECT、START、A、B同时按下即可跳过去。

北京 葛京

《九人街霸》 FC

古烈沉地法:给对方摔倒,立即按住B键不放,你就会看到古烈突然沉到地下。

达尔锡:先按B键不放,对方跳起后用大力脚踢中对方,然后对方不论怎样也攻击不到达尔锡的。

广东 李峥嵘

《月风魔传》 FC

速进关底法:按住上键不放,再按START键2次,在没有波动剑的情况下也能进入狂鬼岛。

北京 牛京杰

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC

国都数值加满法:在标题画面时,按住选择键和开始键,等到选君主画面时,仍不松手,动方向键,直到听到"哨"的声音时,再开始游戏。这些数值包括:金、粮、土地、产业、人口、防灾、储备、兵力等。

北京四十四中 李晓锐

《忍者神龟Ⅲ》 FC

菜单选择法(只限英文版):在标题画面时顺次按上上下下左右左右BABA,START,然后选择主角,之后便出现一张菜单,有生命、难度、音乐欣赏和选关等选项。

北京 刘永昌

《THUNDER FORCE Ⅳ》 MD

全装备密码:在游戏中暂停,再按上、右、A、下、右、A、C、左、上、B,之后若再按右,可装备附机,按上则装备所有武器,而且可以无限次使用,很方便。

上海 陆彦

《战斧Ⅲ》 MD

超级攻击法:双人游戏时,两人对面站着,就会看到两人点点头,做出对话的样子,此时若一个人按拳,则两人同时出招,威力很大,且不同组合出招不同。

北京 傅海波

《钢铁帝国》 MD

99架机:在OPTION中作如下设定后再按A(或B)进入游戏即可。

DIFCUTLY:	HARD
STOCK:	2
CREDIT:	1
SOUND TEST:	65

责任编辑:邱兆龙

读者调查表

闯关族各位玩友，您好！

《GAME 集中营》自诞生以来，收到了不少来自全国的意见和建议，为了更全面而系统地了解您的需要和爱好，进一步建设 GAME 集中营，我们恳请您行使自己神圣的权利，填好这个调查。将您选择答案的标号上按顺序写在横线上，每题的答案可不只一个。“GAME 集中营”将珍视每一份答卷，谢谢您的合作！（表格可复制）

姓名　　　　年龄　　　　性别

职业　　　　邮编　　　　地址

1. 您手中拥有何种机型 1. ___ 2. ___ 3. ___

您正准备购买何种机型 1. ___ 2. ___ 3. ___

a. 任天堂　b. MD　c. 超级任天堂　d. 个人电脑　e. 街机　f. PC—E　g. 其他

2. 您最希望本刊登载何种机型的节目

1. ___ 2. ___

a. 任天堂　b. MD　c. 超级任天堂　d. 个人电脑　e. 街机　f. PC—E　g. 其他

3. 您最希望本刊登载何种类型的节目

1. ___ 2. ___

a. 角色扮演类（RPG）　b. 仿真模拟类（SLG）　c. 动作类（ACT）　d. 射击类（STG）　e. 其他

4. 您购买本刊的动机是 1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___

a. 便于攻关　b. 了解游戏动态　c. 了解游戏方面的知识　d. 图片资料观赏收藏　e. 获得本刊提供的服务。

5. 您认为本刊到明年变成月刊后在篇幅和价格上作何种改动

a. 保持原样　b. 减少页码而降低价格　c. 增加彩色插页而涨价　d. 其他建议

6. 您最希望本刊介绍的三个游戏节目是

___、___、___

〈电子游戏软件〉订阅通知

〈电子游戏软件〉正式创刊后已可汇款订阅。

一、94 年为双月刊，预计出 5 期，每册 4.50 元。

95 年为月刊，共 12 期，每期 4.50 元

二、向本社订阅一律免收邮寄费及手续费。如需挂号每册请另加 0.50 元。

三、读者填好订阅单剪下寄回并到邮局将款汇至：北京德外黄寺大街甲 24 号〈电子游戏软件〉编辑部收　邮编 100011　电话 205.0093

注：订阅 94 年 22.50 元（不挂号）

95 年 3 个月（3 期）13.50 元（不挂号）

半年（6 期）27 元（不挂号）

全年（12 期）54 元（不挂号）

《电子游戏软件》订阅单

一、兹订阅〈电子游戏软件〉94 年：1□　2□　3□　4□　5□

95 年：3 个月□

半年□

全年□

二、请予：挂号

不挂号（请按照你的选择在□内打✓）

汇款金额	
收杂志人姓名、详细地址、邮编	

紧急通缉令

(第三号)

对象:有才、有能、有德、多识、善写、未婚之闯关族

《Game 集中营》发出“紧急通缉令”后,不少闯关族纷纷“自首”,寄来“自供状”。有些人成为本刊经常联系的“要犯”。《Game 集中营》虽经大赦更名为《电子游戏软件》,但血脉相通,使命未改。故重申“紧急通缉令”继续有效。

一、来稿内容不限。举凡游戏攻略,故事梗概,秘技偏方(以 MD 和 FC 为主的稿件,优先刊用),游戏史话,厂家介绍,动态信息,趣谈杂感,漫画插图等,只要与电玩有关之恩怨情仇,皆可借此做一了断。

二、来稿请用 400 字稿纸。最好配有相关照片插图及说明文字。言之有物,字迹清晰。

三、来稿一般不退,三个月内未用者,可自行处理,请勿一稿两投,犯重婚罪。

四、为使诸闯关族不至 GAME OVER,稿件一经采用,即付稿酬。上乘佳作,稿酬从优,可获 3UP,当即“脱贫”。

另外,“游戏新闻眼”栏目在全国各大城市、县城、村镇诚聘情报员若干人。提供贵地游戏市场动态,游戏机、卡行情,流行趋势,热门游戏(包括街机)等。有谍报工作特长和兴趣者,尽速“自首”,本刊择优“收押”,长年赠阅本刊,视“情报”效益另有犒劳。

邮购《赌神》

《赌神》全中文版已于 94 年春发卖,并按国际惯例配有彩色卡盒,说明书,确为电子游戏业划时代的创举。《赌神》十五次打入日本电子游戏销售排行榜,为 RPG 骰子游戏的鼻祖,好玩看得见。《GAME 集中营》第二辑有攻略详解。为满足闯关族欣赏中国第一部全中文 RPG,本编辑部借宣传之便和厂家联系,特提供邮购直销。

欲购者请通过邮局汇款至北京德外黄寺大街甲 24 号《电子游戏软件》编辑部,邮编 100011,每盘 150 元(免费邮寄),购三盘以上者每盘 140 元。(注:该价格如高于当时北京市场平均价格,多余款项如数退回,无诚勿试。)

怎么? 可以换卡!

游戏卡玩腻了,怎么办?
精博电子为您排忧解难!
备有近百种世嘉卡,各种新型游戏机,各种游戏机附设上千种游戏磁盘,攻略秘技,换卡,维修等业务。

精博电子娱乐,电玩迷的朋友!!!

门市地址:水晶空调电子商店。(111 路电车崇文门总站左侧。崇文门饭店对面)
联系人:刘军　　电话 702.1883
BP:522.0008—9808

快 活 林

主持人：仔龙



包打听

问：街机的绝招秘技可否投稿？

上海　陆彦

凡是有关街机的绝招和秘技甚至攻略详解我们都欢迎，最好配上照片和插图，并注明其中文名称和游戏标题画面的英文名。

问：SEGA 原装机和国内组装的"新星小教授"在性能上有什么区别？

北京　李小龙　贾承责　上海　朱鋆

天津新星的"小教授"是世嘉 MD 的仿制品，二者在构造上并无区别。但仿制品的工艺水平较粗，接驳 MEGA—CD 等外设时效果不太好，对少数卡带不兼容。但原装世嘉机大致不会低于 1000 元，而"新星"只卖 600 元左右。故好与不好，要看你的钱包喽。

问：市场上出售的"三国志"共有哪些，它们有什么区别？

北京　潘增魁

你的问题较大，我们按照卡带类型给你作一答复。FC：三国志（光荣），三国志Ⅰ——中原之霸者（那姆科），三国志Ⅱ——霸王之大陆（那姆科）；SFC：英雄三国志、三国志Ⅲ（光荣）、横山光辉三国志Ⅰ、Ⅱ，天舞三国志（狼组）；MD：三国志列传（世嘉），三国志Ⅱ、Ⅲ（光荣）；MEGA—CD：天舞三国志（狼组）；IBM—PC：三国演义（智冠），三国志Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ（光荣），天舞（狼组）。以上都是 SLG 类型。此外在 FC 上还有两盘 RPG 类型的节目：三国志外传Ⅰ（吞食天地）、Ⅱ（诸葛孔明传）。以上所述均是较有名的作品，此外还有几部三国志节目，但不很具代表性，而且篇幅所限就不多写了。详细内容可参看本刊连载的"三国游戏纵横谈"。

问：MEGA—CD 是什么机，在国内价格大约是多少？各种磁碟可否互换游戏机来玩？不同机型的节目是否可以互换？世嘉机背面的象游戏卡那样的一排端子是干什么用的？

广东　林嘉　上海　邬刘钢

MD 的侧面端子是连接 MEGA—CD 光盘机用的，MEGA—CD 在国内定价大约 2500—4000 元之间。

对应相同主机的游戏磁碟可以在不同的磁碟机上玩，比如"超任霸王"上拷贝的磁碟可以由"超任博士"读出，但有部分（约 30%）磁碟的数据在不同碟机上会不兼容。

如对应主机机种不同，像 MD 和 SFC 的磁碟就无法运行，不过可以借助碟机进行复制。比如用"超任博士"可以拷贝 MD 的磁碟，但是在博士碟机上无法演出其游戏。

问：《金手指·无敌卡》有什么作用？

上海　朱鋆

所谓"金手指"是一块存有固定程序的集成电路块，当你使用它并按照其配套的密码本输入密码时，它会自动寻找并更改游戏程序内相应的数据，使游戏达到不死或其它各种功能。

问：请问 8 位机和 16 位机有什么异同？

北京　王伟

所谓"8 位"机，"16 位"机的"位"字，是计算机术语。具体讲较麻烦、也不通俗，它们的最大区别是 8 位机每处理一个信息，计算机需要由 8 个二进制字码来计算，16 位机则需 16 个。相比之下 16 位机要比 8 位机功能强百倍、千倍，计算速度也快许多倍。

问：我们是外省的 GAME 迷，如果真有我们所求购或转售的卡该怎么交易？

广州　古明辉

本刊的二手货市场只提供求信息，不参与任何交易，如何交易由买卖双方自己联系、进行。

问：《三国志Ⅱ——霸王的大陆》中的日文指令全看不懂，贵刊能否作些介绍？

福建　连凯华

本刊创刊号上有该卡的攻略详解。

问：请问能否代为复制磁碟？

南京　黄爱兵

本编辑部目前还未进行这项业务。

问：自从有了游戏机，我整天卡不离机，把不离手，玩得天晕地暗，头都大了，学习因此下降，常挨家长骂。可我痴情仍不改，不能自拔，我徘徨，我忧愁，怎么办？

北京　李鹏

办法很简单，不是鱼死，就是网破。砸了游戏机，不就万念俱空了么。或调整心理，有节有度，会玩会作，泾渭分明。

问：上次从贵刊邮购了"赌神"中文卡。现有不少问题：首先，为什么我一收到卡，卡上就有一个记录B，且法依塔水平为30，金钱为最大＄65535，是哪个缺德鬼玩旧了才寄给我。其次为什么厂家如些不负责任，致使译文错误百出，且画面抖得厉害。最后，这明明是"赌神"为什么卡的背面贴纸却是"欢迎您使用纯中文豪华版游戏卡〈吞食天地〉"？

广州　邓伟华

就你的问题我们咨询过厂家，现回答如下：①为了便于宣传演示或游戏者过关，在所卖卡中有一部分卡在出厂时，就统一植入了一个比较好的记录，并非人玩剩的。要想去掉这个记录也很容易：游戏开始时，从"开始游戏"和"记录"中选前者，玩后存盘即可冲掉原记录。②汉化日文卡是一件非常困难的工作，连港台也不愿做。为避免花版，在文字处理上采取了一些权宜之计，因此翻译中的小错实在是迫不得已。画面的抖动也是因为屏中显示汉字太多所致，做为第一盘全中文卡，其译制水准总起来讲还是不错的。③卡盒背面的招贴是一张宣传中文版游戏"吞食天地Ⅱ"的广告，不是厂家的粗心大意、张冠李戴。

问：不知目前市面上流行的"伊苏国"、"凯撒Ⅱ"、"梦幻模拟战"和"侏罗纪公园"的内容如何？

上海　求简

"伊苏国Ⅲ"是动作RPG（A·R）的名作，虽人物形象偏小，但制作水准还是不错的。难度适中，对于ARPG的高手而言通关不是件难事。

"凯撒大帝Ⅱ"是一个SLG战术略模拟节目，再现了凯撒的丰伟战绩。出品时间较早，对一般玩家可能指令稍繁杂了些。

"梦幻模拟战"是SLG名作，在PC—E上也推出过同名作品，内容是传说中的一场由骑士、魔法师为主要武将的战争。指令较简明，战役中需要用准确的判断来下令决胜。

"侏罗纪公园"在MD和SFC上都有同名节目，但内容和方式不同。MD的节目以动作为主，SFC则以射击为主且有3D进行射击的场面。不论SFC还是MD的制作水准都是颇高的。

问：我真想有一部SEGA机，可又买不起，怎么办？

北京　王端

不妨借助于二手货市场。

问：贵刊编辑部是否代销《吞食天地Ⅱ》全中文版？

北京　叶剑雄

不知何故，厂家至今仍未生产发行全中文版《吞食天地Ⅱ》，因此本编辑部难为无米之炊。

问：SEGA的GENESIS有什么新功能，它们与MD有什么区别？MEGA DRIVE 2与MEGA DRIVE有什么区别，游戏机上拷出的磁盘是不是不能在电脑上玩？8位机磁盘哪里有售？

北京　王子虞

世嘉的GENESIS（创世纪）是MD（MEGA DRIVE）的美国生产型。所谓卡带就是美版世嘉卡，也适用于MD机。目前新上市的MDⅡ型机是MD的改型，它在主机性能上有一定提高（兼容性及运算速度），而其手柄设计了六个击发键，并且它的CD接口及辅助端子工艺十分精致。MDⅡ因是原装机所以价格较MD贵（目前国内的MD机绝大多数不是原装，更有少数是国内厂家仿制的，如天津的"小教授"。）。

家用游戏机如SFC和MD的游戏虽然可以写到磁碟上但是文件类型与IBM—PC完全不同所以无法通用。8位机FC目前在国内尚未出现碟机更谈不上磁盘了。

问：主编先生：我是铁杆闯关族。贵刊忠实读者。创刊号"紧急通缉令"（征稿启事）中"对象"条件必须为"未婚"，实在莫名其妙，荒谬至极。现女友逼我在"她"与贵刊中择一而援，说"汉贼不两立"。请主编解释原因，以使我向*girlfriend*有所交待。

上海　梅思平

天津　陈培亮

梅、陈二读者，事实交待如下：查"紧急通辑令"原稿本无"未婚"二字。编辑龙哥、老D、无类等人目前均无*girlfriend*，故由爱生妒，由妒生恨，校对时偷偷加上"未婚"二字。此种特务行为不知何时所学，何人传授？待查。

至于*girlfriend*，你们只需解释说："我是假和尚"，破涕为笑。

手下一群家贼又缺乏治安经验之主编

留言簿

"GAME集中营"的质量哪都好，就是图片不清晰；"GAME集中营"的栏目哪个都好，就是缺少一个"电玩迷俱乐部"组织玩友们相互认识，交流思想，"GAME集中营"的文章哪篇都好，就是有一点不理想，介绍游戏时，故事内容多，过关要诀少，不能一针见血。

北京　张利　丁宇　广东　梁劲帜　叶俊清

我的上帝啊，我敢向您起誓！自从看了"GAME集中营"，我心中就只有一个小小的愿望：愿她搞成全彩色，搞

得更精致更豪华，最终成为大陆电玩界规模最大、影响最大、市场最大的大哥大。定价在10～20元之间，我也心甘！情愿！阿门！

北京　全泽强

我认为你们应该把各地的发烧友组织起来，组成“游戏爱国者协会”，定期举办一些游戏沙龙，以便交流和探讨。

北京　徐海波

能否开办一个《GAME集中营》商业门市部（譬如以北京为试点），经营游戏行业的各类商品。并为广大电玩迷开办连网、咨询、联谊等活动。

北京　LMN

我有一个不太成熟的想法，将《GAME集中营》第二期中的《三国志Ⅱ》的题图加上颜色植入“三国志Ⅱ”的字样，印在白色或黑色背心后面，背心前面印上《街霸Ⅱ》中12个人物和“GAME集中营”字样。身穿这种背心出现在游戏厅里将是何等的骄傲！不可想象！

北京　于雷

本人热衷于收集PC电脑游戏攻略、无敌修改、密码拆解方法等，希望和玩PC GAME的玩友互通有无，如有意者请同本人联系。联系地址：北京白塔寺丁章胡同8号，伊泰诺经贸公司，邮编100034，电话：(01) 6022075(单位)，(01)2016633—843(家)

北京　汪寅

求贤榜

1. SEGA游戏“皇帝财宝”，如何找着最后的一双鞋；“假面游戏”出了小屋见到标题画面后何去何从；“超音速小子Ⅱ”打败机器SONIC后，另一个戴氧气瓶宇航服的坏蛋怎么打死？为什么不给金属环？

上海　毕晨

2. 在《勇者斗恶龙Ⅳ》的第四章中，当我拿了炸弹却又不知到哪里去使用；另外，当你切断电源取卡后再次插上去时，它便会“帮”我去除一个或三个记录，不知因何缘故。

广东　蒋伟健　王伟

3.《勇者斗恶龙Ⅰ》第一关怎么过？《勇者斗恶龙 Ⅲ》怎样航海？《太空战士Ⅰ》的总关主在哪里？

北京　阿佽罕

4.《勇者斗恶龙Ⅳ》第五章如何过？《黄金传说Ⅰ》在哪儿能找到黑暗仙女？《黄金传说Ⅱ》如何选项(具体顺序)才能打死撒加？

北京　相辛

5.《勇者斗恶龙Ⅳ》第一幕，只知将城中女人带到村中四室即不知所以？

北京　李晓辉

6. 柯拉米世界打完最后一关乘飞船回来，这时勇士已全部救出，武器也全部具备，按说游戏该结束了吧，可是游戏机还让你继续玩，这是怎么回事？另外，进入1号门(博士的屋里)，它给你列出一个表来让你选，我只知道最后一项是密码页，前面的我不知道是什么？

北京　李硕

责任编辑：Daivd

秘技

《炎之门球儿躲避球弹平》　MD

炎之必胜指令：在标题画面时，同时按上，A，START，比赛开始后，同时按B，START，那么球川小便可立即获胜利用门球RING去改变队伍：在标题画面时，选择“つづさから”把光标指向“しあいをする”立即按A、B，便能转到平常不会出现的PLAYER决定画面，再按B队伍选择画面便会出来，这样可另选队员了。

南京　梁树明

《SONIC》　MD

选关：在标题画面时，上下下下左右，然后按住A，启动即可。

《重装机兵》　MD

玩另一种游戏：在第一版选武器时，同时按A，B键，启动，然后按A和C，即可。

福州　叶朝

二手貨市場 二手貨市場

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证的复印件！来稿请寄"编辑部二手货市场"收。

1、请沿线剪下杂志的申请表格，复印件和自制表格恕不受理。

2、本市场只刊登供求信息，不介入任何交易。双方买卖行为，自行联络。

3、尽量标出所有物品的价格。

4、只对个人广告。商家恕不刊载。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

二手货市场

转售：七龙珠Ⅲ超强八合一
联系人：杨桐
邮编：100011　　电话：2056024
地址：北京西城区什坊街2号楼中门307室。

转售：SEGA卡米老鼠Ⅱ（幻想曲）快打拳头二合一（105元），任天堂34合一（主要节目：空中魂斗罗，松鼠大作战，激龟忍者传，沙罗曼蛇Ⅱ 90元）
联系人：庄严
邮编：100043　　电话：8878061—459
地址：北京石景山区老山东里31栋34号

求购：有六个按钮的世嘉游戏机一台（价格在200—300元）
转售：魂斗罗Ⅱ（七成新，80元）
联系人：芦明
邮编：030024　　电话：2028471—218
地址：山西太原西矿街52号太原二十中

求购：三国志Ⅲ（SEGA卡，可接受价200元左右，上限250元）
联系人：张已炜
邮编：201800
地址：上海嘉定区桃园新村5号601室

求购：世嘉磁碟机一台或博士磁碟机一台、SEGA卡世界英雄、水浒英雄传、三国志Ⅱ、究检麻雀、沙漠风暴。
转售：SEGA卡：忍者武雷传说（附说明书），忍者龟Ⅱ，超级忍Ⅱ，迈克尔·杰克逊与空战克星二合一。任天堂卡：诸葛孔明Ⅱ代、三国志Ⅰ。
联系人：冯征
邮编：200032
地址：上海徐汇区小木桥路440弄45号305室

二手貨市場 二手貨市場

求购：吞食天地、迷你四驱跑车

转售：四天明王、F1巡回赛、2合1(大旋风，鲛、鲛、鲛)空魂、好小子、2合1(森林保护神、魔王连狮子)格斗四人组、战斧Ⅱ、V型战斗机、西部枪战、霸王摔跤、2合1(战斧、空中击落)

联系人：唐磊

邮编：100075

地址：北京丰台区西罗园2区5号楼901号

转售：一盘旧金手指、黄金传说

交换：赌神、四合一(街头三人组、快乐洋枪、印第安小子、银河武士)

联系人：王端　邮编：100026　电话：5029677

地址：北京朝阳区团结湖南一条8号楼1单元101室

求购：大战略，世嘉机一台(价格便宜，无损)

转售：双截龙Ⅲ　西洋封神榜　麻将二合一

联系人：祁建国

邮编：300400

地址：天津市北辰区天木镇马庄村

转售：SEGA卡四天明王、音速2、格斗三人组、战斧2

联系人：100062　电话：3012266—10660

地址：北京市崇文区中条79号

转售：快打传说8合1(80—100元)七龙珠Ⅱ Ⅲ 2合1(80—100元)三国志Ⅰ(50—80元)

交换：踢王

联系人：李晓锐

邮编：100045

地址：北京西城四十四中高一③班

交换：麻将二合一

联系人：惠鉴

邮编：100045

地址：北京西城区月坛北街25号55门11号

求购：吞食天地　勇者斗恶龙

转售：龙珠外传(九成新)，金手指，七龙珠Ⅲ Ⅳ二合一(七成新)，四合一(松鼠大战、圣斗士Ⅱ、鸟人战队、麦当劳)

交换：24人快打旋风、四合一(格斗三人组，小叮 (机器猫)、卡洛夫、20人快打)

联系人：冉辉

邮编：100031

地址：北京西城区横二条30号308室

求购：世嘉五代游戏机一台，要求手柄上有ABC的连发和单发，价格便宜，质量完好。(只要出售SEGA商品的地址，不要转售的)　任天堂卡：圣火列传(只要卖卡的店址，不要转售的)

转售：四合一(猫和老鼠，四人街霸，斧王，雪山兄弟)

交换：同上四合一，希望换取四合一(四人街霸，三目神童，超人，冒险岛)

联系人：陈晨

邮编：101100

地址：北京市通县二中初二(5)班

转售：一台世嘉MD(带两手柄，电源，九成新550元)。SEGA卡：饿狼传说(全新，80元)，格斗英雄，三国志列传(带电池)，均九成新，各60元；世界杯足球，索尼克Ⅰ代，四合一(快打拳头、宇宙英雄，双截龙Ⅱ，异形风暴)均九成新，各45元，；兰博Ⅲ(带盒日本原装，全新，40元可略减)；战斧Ⅰ，战斧Ⅱ，战斧Ⅲ，(九成新各35元)。任天堂冲锋枪一支，(TLG—405乌兹式，内带一盒二合一枪卡，九成新130元)以上价格均可面议略减。

联系人：田申

邮编：100045　电话：8520379

地址：北京市西城区三里河三区12栋3门9号

求购：原版绿色兵团

转售：《三国志Ⅱ—霸王的大陆》及其使用说明书

联系人：尹爱华

邮编：072750

地址：河北涿州市涿州中学高95—1班

转售：《月风魔传》，八合一(包括红十月Ⅰ、Ⅱ，海湾大战Ⅰ、Ⅱ，中东坦克战，猫和老鼠等)

联系人：郝勇(北京)　电话4269940

责任编辑：Daivd

電刑室手記

●龙哥玩游戏，总把一只脚放在桌子上，直指电视，据他说是“第三只手”。

无类玩游戏总是唉声叹气，一幅痛苦不堪的样子，似乎挨打的永远是他。

老D一天不玩游戏机就便秘，据说有医生诊断书。

●龙哥逢人便说他是中国玩游戏第一人，十年前就开始玩智力宝游戏机(据可靠消息，十年前中国还没有智力宝)?！煞有介事，云山雾罩曰：当时只有一盘从左向右打的横卷轴射击游戏卡。玩得无聊，便把电视机竖起来，变成由下向上打；把电视机倒过来，变成从右向左打；再竖起来，变成由上向下打。据其说，回字有四种写法，射击游戏也必有四种打法。

●《GAME 集中营》发行后，闯关族来信如雪片。抬头大多为“集中营营友”，“集中营长官”，“集中营上尉”，“集中营营长”。落款则有“永不赦免之囚犯”，“好容易找到归宿的流浪汉”……

●龙哥为编“游戏新闻眼”，到各游戏专卖店秘访，因多问几句，只看不买，便引来售货小姐、先生的卫生球眼，半是轻蔑，半是不耐烦。实在有点那个……。做买卖钱眼当然可以钻，但是否也应留半个屁股给诸闯关族。

●龙哥接一闯关族来信，语极谦逊，落款为“龙爸”。龙哥拍案而起，大呼：“反了！反了！哪来的龙爸?！”无类劝道：“当然有龙爸，否则哪来的龙哥。”龙哥语塞哭笑不得。

●编辑部诸人中，唯主编从不玩游戏机，亦不知RPG，SLG，ACT为何物。无类常愤愤然，背地称主编为“不会念经的和尚”。老D曰：“方丈，方丈。”

●创刊号开始连载“游戏始祖”。龙哥亦拟一题：“中国玩电子游戏始祖——龙哥”。被主编枪毙，为龙哥之安全着想。

●龙哥玩物丧志，主编令其暂停玩游戏一周。龙哥指天发誓云：“再玩游戏机生孩子无屁眼”想想又觉不妥，用脚偷偷在地上写一“不”字。于是游戏机照打不误。

●众闯关族出于对大陆第一本游戏杂志的关心，爱之太深而责之过切，令小编们看得汗湿沾背，(天也太热)，还望诸位手下留情。捧之不必太肉麻，责之亦不必狗血喷头。

●临近期末考试，各家游戏机均刀枪入库马放南山。一位十五岁之电玩友来信诉苦说，他妈妈每天乌鸡眼似的盯着他，只能读书，其余诸事不宜，更遑论游戏机。他决定装成个憨大，一旦考上重点学校，就原形毕露，青面獠牙。要罚他妈妈不能和男人说话(包括他爸爸)，刑期一个月。

●两电玩迷在街机厅打《三国》，争论刘备的儿子叫什么？一位说叫刘邦，一位说叫刘伯温，争得面红耳赤。街机老板喝斥：“傻瓜，刘备没老婆，哪来的儿子?”

责任编辑：五四

编　后

春夏以来，海外游戏软件的焦点当属CAPCOM的“超级街霸Ⅱ”和史克威尔的“太空战士Ⅵ”。硬件炒得最热闹的可以说是世嘉的32位机SATURN，还有前不久由松下和美国合作推出的3DO。向游戏业插上一脚的索尼公司的PS－X，为牵制世嘉而拼命鼓噪的任天堂“现实计划”，还有败部复活的游戏元老雅达利的六十四位机JAGUAR，不知能不能杀日本人一个回马枪，报十年前的一箭之仇。这种群雄乱战的局面既让人眼花瞭乱又使人无所适从，正如一位美国企业家讲的，电子游戏业至今不能形成统一的制式，实在是游戏业的一个悲哀。

中国游戏业的现状是新旧机种并存，尚在升级换代过程中，可以说是五鼠闹东京。五鼠者，任天堂(FC)、超级任天堂(SFC)、世嘉(MD)、街机(ARC)、电脑(IBM－PC)是也。任天堂在中国约有2000万台，但已是明日黄花，无米之炊；世嘉机价格适中，软件丰富；超任价格较贵，但游戏好玩是没得说了；十余万台街机通及城镇乡村；300万台电脑大有燎原之势。众口难调，介绍什么机种的节目，介绍哪类节目，比例怎样分配才能适合多种类型闯关族的口味，一直困扰着编辑部。为让诸闯关族们吃上更可口的饭菜，本期读者调查表不评论杂志本身质量，而主要调查读者的机种及愿望。事关办刊方向，望闯关族们认真填写寄回，投下您神圣的一票，这是您的权利！如意犹未尽，也可来信，嬉笑怒骂，出谋划策，做一回小编，如何?！

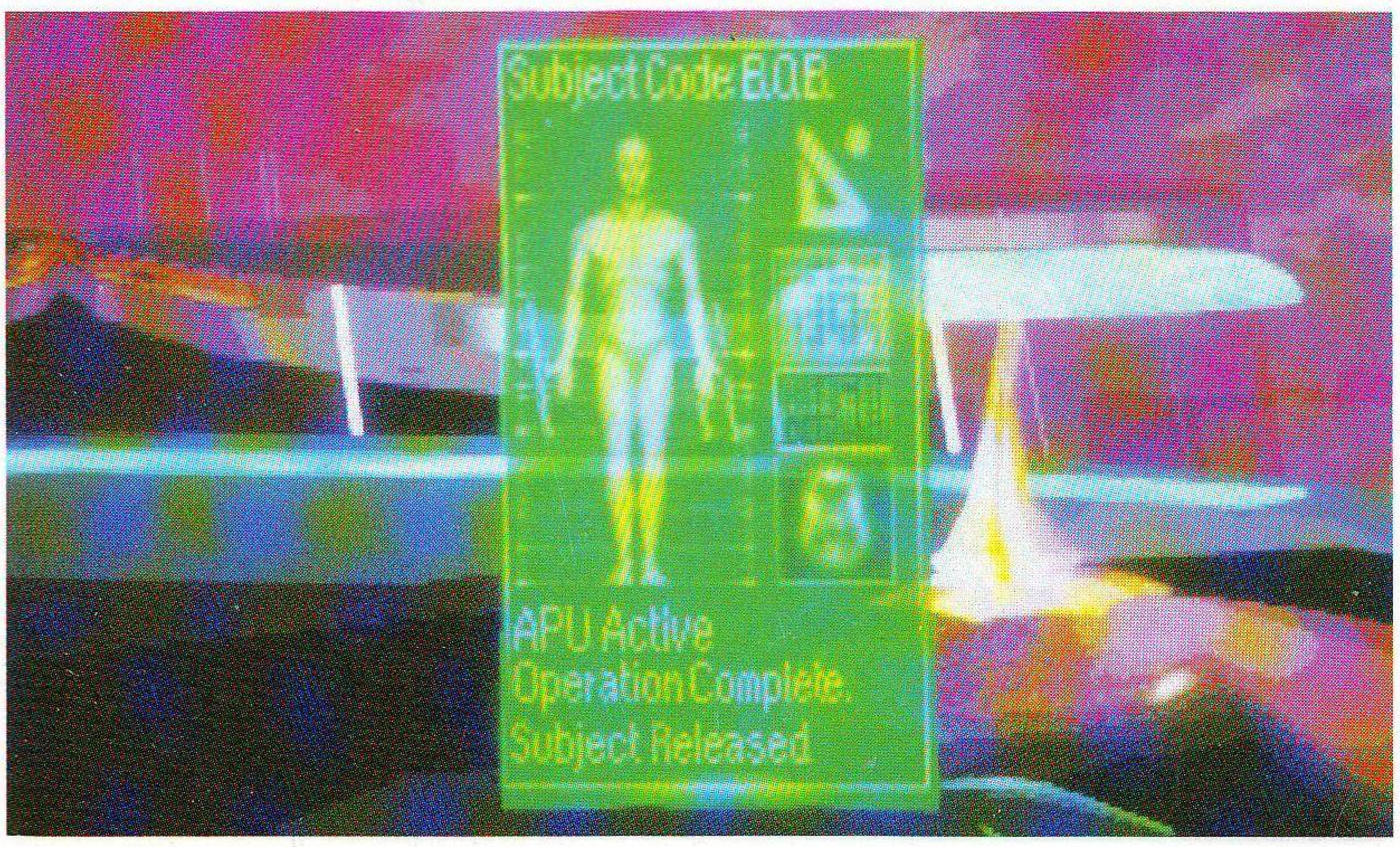
暴力辛迪加

作者　袁雪飞

摄影　曹安固

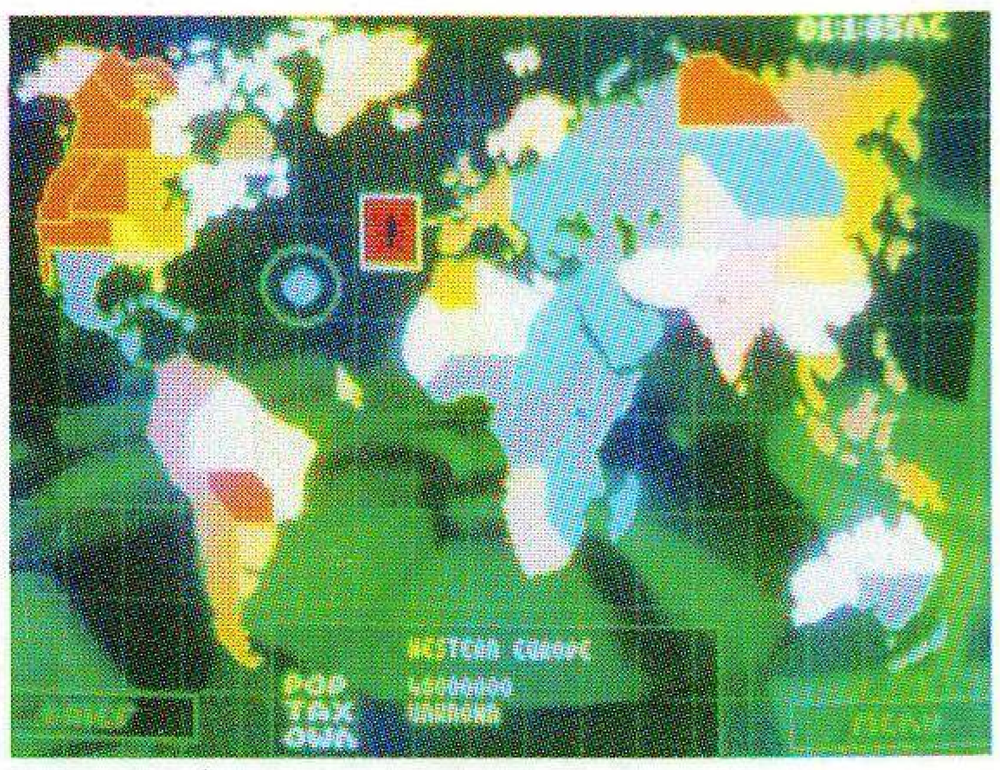
欧洲某城市夜晚，灯火辉煌，列车飞驰，车流穿梭，霓虹灯闪烁，电脑广告墙上变幻着各种诱人的画面。谁会知道危险即将来临。





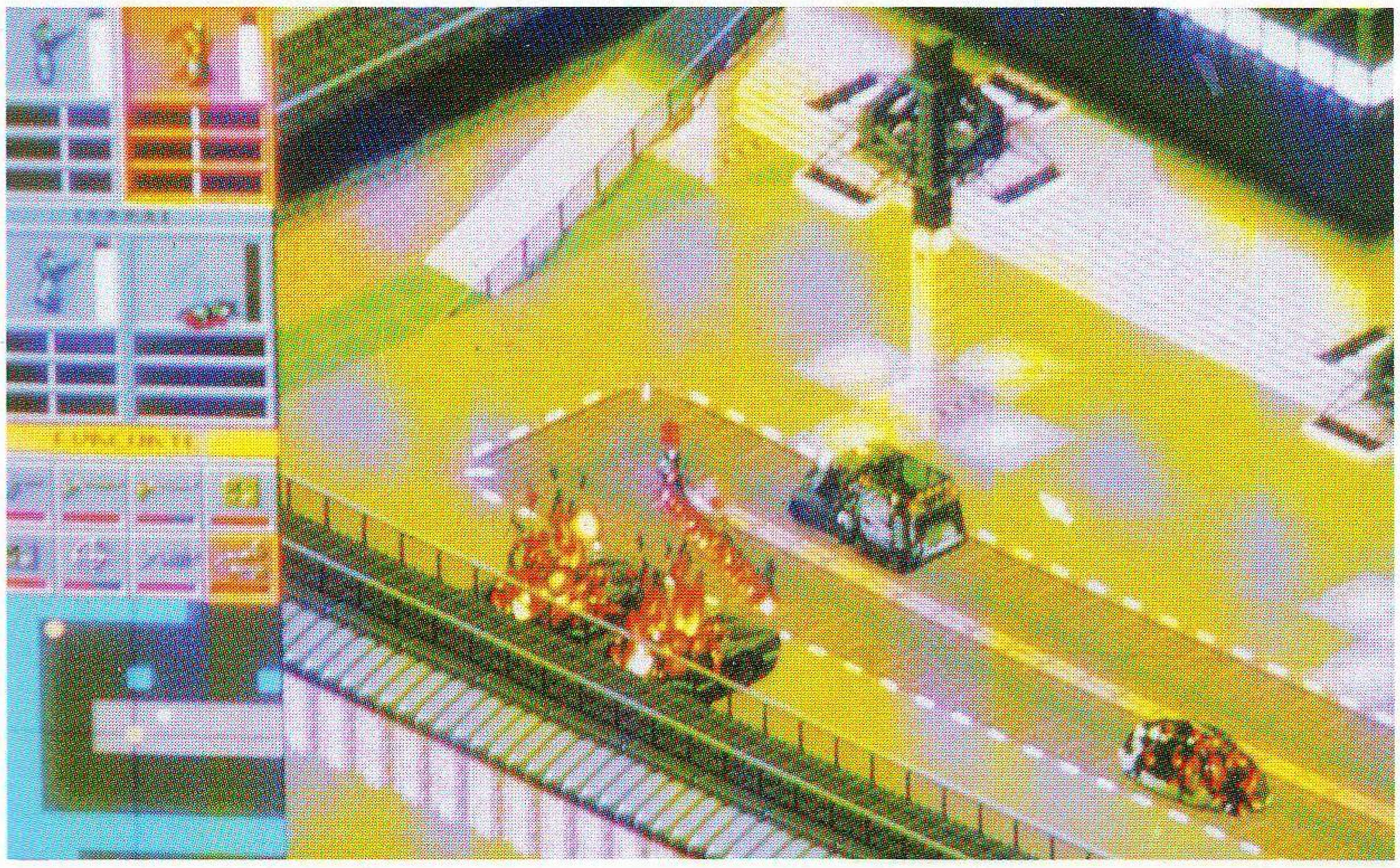
被捕获的目标已被装备了各种肢体，正向其电脑内输入控制指令和程序。指挥船内激光屏幕上显示目标体内各种信息。

装备完毕的队员，身着黑色皮大衣，掏出激光手枪，准备不折不扣地执行他的任务——营救人质。哈哈，俨然一幅铁卫军的打扮。



全世界各个地区的势力范围在激光屏幕上一目了然，而你必须从人口为四千八百万的西欧入手，发展你的势力。





在阿拉斯加某敌军司令部内，我方四名队员乘坐运兵车，冲入敌营内，将敌司令官击毙于其车内，歼灭敌守军，摧毁了敌装甲车，缴获了狙击枪、迷你机枪、乌兹枪、火焰喷射器，而四号队员不幸壮烈牺牲。



刊号/CN11—3505·/TP　订价/4.50元